Wodan und germanischer Schicksals-glaube



Martin Ninck

Wodan und germanischer Schicksalsglaube



Eugen Diederichs Verlag Jena

Inhalt

Geleitwort 1
1. Mythen und Sagen 5
2. Die Namensherleitung 30
3. Herr der Berserker 34
4. Gott des Schweifens, Sturmgott und Wanderer 68
5. Kampfgott 121
6. Wunsch- und Minnegott, Herr der Toten und des Lebens 132
7. Schrecker und Siegesgott 147
8. Walkyren-, Fylgien- und Schicksalsglaube 180
9. Herr der Einherjer 254
10. Die Schicksalsbeziehung Wodans. Gott des Zaubers, des Wissens, der Runenkunde 296
11. Dichtergott 315
12. Ausblicke 331
Verzeichnis der Hauptquellen und ihrer Abkürzungen 344
Abkürzungen der Eddalieder 348
Personen- und Sachverzeichnis 349

MARTIN
NINCK

Wodan
u. germanischer
Schicksalsglaube

*

Mit 8 Bildtafeln



Buchausstattung: Max Thalmann

Druck der Offizin Haag-Drugulin AG. Leipzig. Printed in Germany

Geleitwort

Als zu Anfang des letzten Jahrhunderts im Kreis der Romantiker die Wissenschaft von den germanischen Sprachen und deren Denkmälern (Germanistik) begründet wurde und sich gleichzeitig die klassische Philologie zur indogermanischen Altertumskunde erweiterte, galt es als eine selbstverständliche Forderung, mit der Neuerschließung, Erforschung und Säuberung der Quellen auch eine Erklärung der Texte und Überlieferungen, der Sagen, Mythen und Bräuche anzubahnen, um auf diesem Wege zum höchsten Ziel, zu einer Gesamtüberschau und umfassenden Sinndeutung der Hinterlassenschaft früherer Zeiten vorzudringen. Tief davon durchdrungen, daß die Wissenschaft nur dann eine Berechtigung habe, wenn sie Mittlerschaft übend zwischen Vergangenheit und Gegenwart, dem Volk im Spiegel seiner früheren Werke zur Erkenntnis seiner Art und Bestimmung verhelfe, gingen die beiden Schlegel, die Brüder Grimm, die Görres, Tieck, Achim, Brentano, Uhland unterschiedlich nach Kraft und Hinneigung, aber doch wie vom selben Grundgedanken getragen, daran, die verklingenden Lieder, Märchen und Sagen, die vergrabenen Literaturdenkmäler, die Zeugnisse der Sprache und Dialekte zusammenzutragen, das Beste in Neuausgaben wieder unters Volk zu bringen und das Übrige in Sammelwerken zu bergen, damit es dem Vorgeschichtsdeuter als Zeugnis, dem schöpferischen Geiste aber gegebenenfalls als Stoff dienen könne. Und sie täuschten sich nicht. An den erschlossenen Quellen und Schätzen wuchs ein Geschlecht von Dichtern und Künstlern vom Rang eines Eichendorff, Hoffmann, Mörike, Kerner, Kleist, eines Schubert, Schumann, Richard Wagner, eines Kaspar David Friedrich, Schwind und Rethel groß. Die einzige Nibelungendichtung fand drei gewaltige neue Ausdeutungen (Wagner, Hebbel, Jordan). In alten und neuen Formen, erfüllt von heimischen Sagenstoffen, getragen vom Geist neuauflebender Geselligkeitssitten, sproßte das Lied in Wort und Ton zu herrlicher Blüte auf. Neue Märchen entstanden, die wie Kerners Goldener und Mörikes Hutzelmännchen unmittelbar aus dem Schoße des Volks geboren schienen. Das Wunder geschah, daß die Dichter eines allzulange des Eignen entwöhnten Volks nicht mehr schlechtweg den olympischen Götterhimmel oder die Engel und Teufel der Apokalypse beschworen, wenn sie der Sprache des Mythus bedurften, sondern einen Vorzug darin erblickten, in heimischer Rede, mit heimischen Bildern und Klängen ihren inneren Gesichten Gestalt zu geben. Neben solchen Kunstwerken aber wuchs die Sinndeutung der Geschichte und Vorgeschichte groß und fand vorbereitend in Herder und Hegel, tiefer und großartiger in den Hauptwerken von Görres, Creuzer, Bachofen ihren Ausdruck.

Das 19. Jahrhundert hat nicht gehalten, was es in seinen Anfängen herrlich versprach.

Die Kirche, allem feind, was außer ihr die Seele des ganzen Menschen erfaßt und feind zumal dem mythischen Denken, der Staat, nicht vermögend, sich dem Volk, als wahre Volksgemeinschaft, wieder zu nähern, die Masse, an stumpfe Gleichgültigkeit längst gewöhnt, sie alle sorgten dafür, daß die romantischen Bäume nicht in den Himmel wuchsen und der Wiedergeburt des Vorzeitglaubens früh genug der Boden entrissen wurde. Es ist hier nicht der Ort, diese Entwicklung zu verfolgen, zu zeigen wie unterm siegreichen Ansturm der Gegnerschaft Wissen und Glauben notwendig wieder auseinanderfallen mußten, wie die wenigen schöpferischen Geister, welche das romantische Leitziel einer Gesamtschau und seelischen Durchdringung alles Gewesenen und Gewordenen weiter verfolgten, hinfort in erkältender Einsamkeit ihren Weg gehen sollten, die Wissenschaft aber unabwendbar dem Rationalismus und Materialismus verfiel. In der Philologie – nur sie geht uns hier an – klafft seither ein Riß. Die Werke Bachofens begegneten bereits einer eisigen Abwehr von seiten der Zunft (die ihre Stellung auch nach den Wiederbelebungsversuchen jüngster Zeit nicht verändert hat), und Nietzsches Geburt der Tragödie wurde von ihr mit Hohngelächter quittiert. Nicht viel anders ging es den Bestrebungen eines Jordan, eines Jakob Burckhardt, eines Ludwig Klages. Dafür wurden uns dürre Philologenplattheiten über griechischen Geist als Offenbarungen ausgegeben, und von den Germanen wollten uns namhafte Vertreter der Germanistik versichern, daß sie überhaupt des Geistes und tieferen Erlebens entbehrt hätten, ein glaubensloses, nur auf Raub und Krieg eingestelltes Volk gewesen seien, das erst unter dem doppelten Einfluß von Antike und Christentum zur Kultur erwachte, um sich dann fast plötzlich zu einem Volk der Dichter und Denker heraufzuentwickeln. Niemand wird die großen Verdienste der jüngeren Philologie streitig machen, niemand leugnen, daß besonders die Sprachwissenschaft es seit der Romantik zu großer Verfeinerung ihrer Methoden gebracht hat. Vorbildlich sind Gründlichkeit, Takt und Scharfsinn, wie sie von den besten Köpfen eingesetzt wurden, und wer sich nicht die gleiche Strenge in der Beurteilung und Benutzung der Quellen zur Pflicht macht, sollte vom Deuten ihres Wesensgehaltes die Hände lassen. Ebenso deutlich aber muß gesagt werden: die Philologie zeugt totgeborene Kinder, wenn sie die Verbindung mit dem Forschen zentraler gerichteter Geister verliert, wenn sie abfällt vom romantischen Ziel einer Gesamtüberschau und sich selbstherrlich isoliert. Sie bringt dann nur noch Handbücher und lexikographische Werke zustande, Kompendien eines dort mehr logisch, hier nach dem Alphabet rein zufällig ausgebreiteten Wissensstoffes ohne Seele, ohne Kern. Schließlich wird sie aber selbst zu Einzelerklärungen unfähig werden, da auch diese nach den Mittelpunktskräften gerichtet sein müssen. Am meisten mußten dabei die Gebiete veröden, wo es eben um das innerste Leben, den Kern eines Volkes geht, also Religionsgeschichte, Mythologie, Volks- und Völkerkunde. Es ist denn kein Zufall, daß die religionsgeschichtlichen Werke seltener und seltener wurden und daß seit Mannhardt und Simrock, also seit etwa sechzig Jahren, die Deutung der Niederschläge mythischen Denkens keine Fortschritte

mehr gemacht hat. Sollte es nicht zu denken geben, daß gegenüber den jährlich nach Tausenden zählenden Neuerscheinungen über jüdisch-christlichen Gottesglauben die letzte deutsche Gesamtmonographie über Wodan aus dem Jahre 1855 stammt und diese wohlgemeinte, aber mit ganz unzulänglichen Mitteln unternommene Arbeit Wolfgang Menzels im gesamten deutschen Schrifttum vor- und nachher den einzigen Versuch darstellt, das rätselhafte Wesen eines Gottes, in dem sich das Schicksal einer Rasse, unserer Rasse entschieden hat, vielseitig aus der zerstreuten Überlieferung zu beleuchten?[1] Schlaglichtartig zeigen solche Tatsachen, daß der Niedergang des Forschens auf diesen Gebieten seine Hintergründe hat und nur ein Merkmal jenes Kampfes darstellt, der heute so gut wie vor hundert und tausend Jahren gegen eddisches Weistum geführt wird.

So dürfte es denn an der Zeit sein, einen neuen Versuch zu wagen, die germanische Religion in zwei ihrer Brennpunkte, dem Wodan- und Schicksalsglauben, unter sorgfältiger Prüfung des Quellenmaterials darzustellen. Sollte es dem Verfasser gelungen sein, damit gleichzeitig an der Überwindung der Kluft zwischen Wissenschaft und Leben mitzuhelfen, so hat er genug getan. Philologe von ganzem Herzen, aber überzeugt, daß die Philologie letzterdings nur eine Hilfswissenschaft, die freilich unersetzliche und zuverlässigste Gehilfin der Wesensforschung heißen könne, ging sein Bestreben darauf, die Erscheinungen der Religionsgeschichte soweit als möglich wieder mit den dahinterliegenden Erlebnissen zu verknüpfen. Gern bekenne ich, von Ludwig Klages nach dieser Seite vieles gelernt zu haben, der folgestreng und unbeirrt von Schulmeinungen den Schlüssel für die Lösung mythologischer Rätsel von Anfang seines Schaffens in der Seelenkunde suchte und im Kosmogonischen Eros, neuerdings auch im dritten Bande seines „Widersacher" ein tiefbedeutsames Bild vom Erleben, Denken und Glauben der Urzeit entworfen hat. – Auf philologischem Felde danke ich an dieser Stelle meinem früheren Lehrer, Professor Eduard Schwyzer für wertvolle sprachgeschichtliche Ratschläge in der ersten Hälfte des Buches.

Eine auch dem Laien verständliche Darstellung wurde angestrebt (äußerlich führt sich darauf die Schreibung altnordischer und angelsächsischer Wörter zurück, die nur in den Anmerkungen mit den landesüblichen, im Text aber mit deutschen Buchstaben und statt der sonst gebräuchlichen Längezeichen [–, ^, ´] einheitlich mit Längestrich durchgeführt wurde; nur der dem englischen th entsprechende Laut þ konnte nicht umgesetzt werden,

[1] Ich füge noch hinzu, daß es um die Erschließung der Quellen nicht viel besser steht. Erst seit verhältnismäßig wenigen Jahren liegen in der verdienstvollen Sammlung Thule die Hauptwerke des älteren isländischen Schrifttums, darunter hervorragende Quellenwerke für die deutsche Mythologie und Heldensage wie die Edda, die Wölsungen- und die Dietrichsage in einwandfreien Übersetzungen vor. Dagegen sind wir immer noch weit davon entfernt, daß diesen Gegenständen nun auch im Jugendunterricht der nötige Raum und die rechte Bedeutung zugemessen würden. Welcher Schüler hätte – um nur ein Beispiel zu nennen – von den im besten Sinne bildenden Schönheiten eines Wolfdietrich in der Schule etwas erfahren?

da jede andere Schreibung Irrtümer veranlaßt). Doch wird sich der Leser gefallen lassen müssen, in mancherlei Wortuntersuchungen mit einzudringen. Bald dürfte er aber wohl selber erkennen, wie überaus wichtig diese Quelle ist, aufschlußreich in seelischer Hinsicht, weil sie zur Urbedeutung der Wörter zurückführt und vom Erlebnis Wesentliches mitteilt, wichtig für die Geschichte, weil sie erlaubt, eine Reihe eigenartiger Vorstellungen bis in urgermanische und indogermanische Zeit zurückzuverfolgen, vollends unentbehrlich aber auf einem Gebiet, das wie die deutsche Mythologie uns sonst so trümmerhaft überliefert ist. Möge er sich also die Mühe nicht verdrießen lassen!

Zum Schlusse bemerke ich, daß das Buch 1929 begonnen wurde und seine wesentlichen Gedanken noch auf den Ausgang der zwanziger Jahre zurückreichen.

Sprachliche Abkürzungen

ags. = angelsächsisch	dän. = dänisch	mnd. = mittelniederdeutsch
ahd. = althochdeutsch	dial. = dialektisch	nd. = niederdeutsch
ai. = altindisch (Sanskrit)	engl. = englisch	ndl. = niederländisch
aisl. = altisländisch	fr. = französisch	nhd. = neuhochdeutsch
allem. = allemannisch	gall. = gallisch	nn. = neunordisch
altir. = altirisch	germ. = germanisch	norw. = norwegisch
an. = altnordisch (norwegisch, isländisch)	got. = gotisch	schw. = schweizerisch
	gr. = griechisch	schwed. = schwedisch
as. = altsächsisch	idg. = indogermanisch	slaw. = slawisch
aslaw. = altslawisch	lat. = lateinisch	Wz. = Wurzel.
av. = avestisch	lit. = litauisch	
bayr. = bayrisch	mhd. = mittelhochdeutsch	

Zur Aussprache

an., ags. þ = engl. th, im Anlaut und neben harten Mitlautern hart (wie in engl. thing), sonst aber weich (wie in engl. the) gesprochen.
an. ǫ ist ein tiefes ö, die Länge ǭ ein tiefes o (wie in engl. saw).
ø = ö wie in nhd. öfter.
got. ai ist kurzes e, aú kurzes o, ei langes i, z weich wie fr. z (zéro).

Mythen und Sagen

Die wichtigsten Zeugnisse des Wodanglaubens finden sich in der Edda[1], jener isländischen Sammlung von Götter- und Heldenliedern, die ihrem ältesten Bestande nach ins 9. Jahrhundert zurückreichen, aber erst zu Anfang des 13. Jahrhunderts zusammengestellt und niedergeschrieben wurden.

Neben der Lieder-Edda steht die Prosa- oder Snorri-Edda (SnEd) aus der Hand des großen isländischen Staatsmanns, Geschichtsschreibers, Skalden und Mythographen Snorri Sturluson (1178–1241). Die den Liedern nacherzählten Mythen ordnete Snorri darin übersichtlich und stellte nach ihnen eine kleine Götterlehre auf[2].

Neben Thor ist Odin in diesen beiden Quellen die Hauptgestalt. Er ist vielfach verflochten in die Mythen, Träger wichtiger Stücke, Mittler des Wissens und Künder der letzten Geschehnisse. Seite für Seite werden wir im folgenden auf die beiden Edden Bezug nehmen müssen. Im Zusammenhang auf sie einzugehen, ist hier nicht der Ort, da ohnehin ihre Kenntnis vorausgesetzt werden darf.

Dagegen seien, bevor wir an eine Deutung herantreten, diejenigen ferneren Überlieferungen, Mythen und Sagen ausführlicher wiedergegeben, die als gesicherte Zeugen des Wodanglaubens die tragenden Pfeiler im weitschichtigen Bau der nachfolgenden Untersuchung werden müssen.

A. Odin in nordischer Überlieferung

Der Snorribericht. Sein großes Geschichtswerk über Norwegen – ein über die Zeiten ragendes, einzigartiges Denkmal nordisch-germanischen Geistes und ein Muster plastisch gestaltklarer Geschichtsdarstellung – beginnt der schon erwähnte Snorri Sturluson mit einer ausführlichen Kennzeichnung Odins[3], von der jede Betrachtung des Gottes füglich ausgehen muß:

---

[1] In der vorzüglichen, ebensosehr künstlerischen wie wissenschaftlichen Anforderungen genügenden Übertragung von F. Genzmer, eingeleitet von A. Heusler, (in Sammlung Thule) heute zugänglich gemacht. Ich zitiere im folgenden meist nach ihr (Zitate unter Th. I und II kenntlich). Die Genzmersche Übertragung der Edda liegt neuerdings auch in einer vom Übersetzer ausführlich eingeleiteten Volksausgabe vor. Auch die kleine Geringsche Ausgabe (in Meyers Klassikerausgaben) ist als handlich und praktisch dem Laien noch zu empfehlen. Der Kommentar Gerings zum isländischen Text ist in Neubearbeitung von Sijmons (I Götterlieder 1927, II Heldenlieder 1931) herausgegeben, und damit ist zugleich das beste erklärende Werk genannt (im folgenden mit KEdSG bezeichnet). — [2] In den beiden Teilen Gylfis Betörung (Gylf.) und Die Dichtersprache (Skaldsk.). Vollständig übertragen im 20. Band der Sammlung Thule; die wichtigsten Stücke in die kleine Geringsche Ausgabe aufgenommen. — [3] Th. XIV 28 ff.

Odin, so schreibt Snorri, war ein großer Kriegsmann und wanderte weit umher. Ihm wurden viele Reiche untertan. Er war so siegreich, daß er in jedem Kampfe die Oberhand gewann. Daher kam es, daß die Menschen glaubten, er müsse seiner Natur nach in jeder Schlacht den Sieg gewinnen. Es war seine Gewohnheit, wenn er seine Mannen zum Kampf oder zu einer andern Fahrt aussandte, ihnen vorher die Hände aufs Haupt zu legen und seinen Segen zu erteilen. Sie meinten dann, eine glückliche Fahrt zu haben. So war es auch bei seinen Leuten üblich, wenn sie auf See oder zu Lande in Not waren, seinen Namen anzurufen. Sie glaubten stets dadurch Rettung zu finden, denn dort, wo er war, meinten sie, läge auch alle ihre Hilfe. Odin zog oft so lange von Hause fort, daß er manches Jahr auf der Wanderung zubrachte.

(Aus dem Gleichklang der Namen schloß Snorri, daß die Asengötter aus Asien stammten und dort ihre Burg Asgard gestanden habe; von dort seien sie nach Westen ausgewandert und zu den alten Sitzen der Sachsen an der Ems, Weser und Elbe gekommen:) Odin eroberte Reiche weithin im Sachsenland und setzte dort seine Söhne zum Schutz der Länder ein. Dann zog er nordwärts zur See und nahm seinen Wohnsitz auf einer Insel. Der Ort heißt jetzt Odense auf Fünen. Dann sandte er die Gefjon über den Sund aus, um neues Land zu suchen. Da kam sie zu Gylfi, und er gab ihr ein Pflugland. Sie ging nach Jötunheim und empfing dort vier Söhne von einem Riesen. Die verwandelte sie in Ochsen, spannte sie vor den Pflug und ließ sie das Land nach Westen in die See Odense gegenüber ziehen. Dies Land nannte man Seeland, und dort lebte sie fortan. Skjöld, der Sohn Odins, nahm sie zum Weibe, und sie wirtschafteten dann in Leire. Dahinter aber blieb ein Wasser oder ein See: der Mälar. Die Fjorde des Mälar aber entsprechen den Vorgebirgen Seelands…

Als aber Odin hörte, daß im Osten bei Gylfi gute Gelegenheit zum Landerwerb sei, zog er dorthin, und er und Gylfi schlossen Frieden untereinander, denn Gylfi fühlte sich nicht kräftig genug zum Widerstand gegen die Asen. Odin und Gylfi trieben miteinander viel Spuk- und Zauberkünste, doch behielten die Asen darin immer die Oberhand. Odin nahm seinen Wohnsitz am Mälarsee an der Stätte, die jetzt Alt-Sigtuna heißt. Er errichtete dort einen großen Tempel und setzte Blutopfer ein nach der Sitte der Asen. Er nahm Besitz von dem ganzen Lande, das er Sigtuna nennen ließ…

Als der Asen-Odin mit den Göttern in das Nordland kam, wird als wahr versichert, daß sie zuerst die Künste und Fertigkeiten ins Land brachten und lehrten, die die Menschen später ausübten. Odin war der vornehmste von allen, und von ihm lernten sie alle Künste und Fertigkeiten, denn er war der erste, der sie kannte, und überdies mehr als die andern. Es muß auch erwähnt werden: daß er so hoch geehrt wurde, das lag daran: er war so schön und edel von Ansehn, wenn er unter seinen Freunden saß, daß jedermann das Herz im Leibe lachte. War er aber auf dem Kriegszug, dann erschien er seinen Feinden gar furchtbar. Der Grund war, daß er die Kunst verstand, Aussehn und Gestalt nach Belieben zu wechseln. Dazu kam, daß seine Rede so gewandt und glatt war, daß alle, die

ihr lauschten, meinten, sie allein wäre wahr. Er sprach alles in Reimen, wie dies noch jetzt in der Kunst geschieht, die man Skaldendichtung nennt.

Odin und seine Tempelpriester heißen „Liederschmiede", weil diese Kunst des Dichtens von ihnen in den Nordlanden ausging. Solche Macht hatte Odin, daß er in der Schlacht seine Feinde blind oder taub machen konnte oder von Schrecken wie gelähmt, und ihre Waffen schnitten dann nicht mehr als Ruten. Aber seine eignen Mannen gingen ohne Brünnen, und sie waren wild wie Hunde oder Wölfe. Sie bissen in ihre Schilde und waren stark wie Bären oder Stiere. Sie erschlugen das Menschenvolk, und weder Feuer noch Stahl konnte ihnen etwas anhaben. Man nannte dies „Berserkergang".

Wollte Odin seine Gestalt wechseln, dann lag sein Körper wie schlafend oder tot da, er selbst aber war ein Vogel oder ein wildes Tier, ein Fisch oder eine Schlange. Er konnte in einem Augenblick in ferne Länder fahren in seinen oder anderer Angelegenheiten.

Überdies konnte er durch Worte allein das Feuer löschen oder die See beruhigen. Auch konnte er die Winde drehen, nach welcher Seite er wollte. Er hatte ein Schiff, das Skidbladnir hieß, mit dem er über weite Meere fahren konnte, und dies konnte er zusammenfalten wie ein Tuch. Odin hatte Mimirs Haupt stets bei sich, und das brachte ihm manche Neuigkeiten aus andern Welten. Zuweilen weckte er tote Männer aus der Erde auf oder setzte sich unter Gehenkten nieder. Deswegen nannte man ihn auch Herr der Geister oder der Gehenkten. Auch hatte er zwei Raben, die er gezähmt hatte, so daß sie sprachen. Die flogen weit über die Lande und erzählten ihm manche Botschaft. Durch alles dies wurde er wunderbar weise. Alle diese Künste lehrte er durch Runen und solche Lieder, die man „Zauberweisen" nannte. Deshalb hießen die Asen auch „Zauberschmiede". Odin war in einer Kunst erfahren, die die größte Macht verlieh – man nennt sie Zauberkunst – und übte diese selbst aus. Sie befähigte ihn, das Schicksal der Menschen und noch nicht eingetretene Ereignisse vorauszusagen, ja auch den Menschen Tod, Unheil oder Krankheit zu bescheren. Endlich vermochte er durch sie, jemand seinen Verstand und seine Kraft zu nehmen und diese einem andern zu verleihen… Odin wußte von allen vergrabenen Schätzen, wo sie versteckt waren, und er kannte Lieder, durch die sich die Erde vor ihm öffnete oder Berge, Felsen und Grabhügel, auch wußte er durch Zaubersprüche allein zu bannen alles, was darin wohnte. Er ging dann selbst hinein und nahm sich dort, was er wollte.

Durch alle diese Künste wurde Odin sehr berühmt. Seine Feinde fürchteten ihn, aber seine Freunde vertrauten fest auf seine Zauberkraft und ihn selber. Die meisten seiner Künste aber lehrte er den Opferpriestern, und sie kamen ihm in Weisheit und Zauberkunde am nächsten. Doch bekamen auch manche andere in all dem Erfahrung, und so breitete sich die Zauberei weithin aus und wurde lange geübt…

Odin führte nun die Gesetze ein in seinem Lande, die seit altersher bei den Asen gegolten hatten. So bestimmte er, daß alle Toten verbrannt würden, und daß all ihre bewegliche Habe mit auf den Scheiterhaufen gelegt werden sollte. Denn er sagte, jeder solle mit so

reichem Besitz nach Walhall kommen, als auf seinem Scheiterhaufen bei ihm gewesen sei. Dort sollte er auch die Schätze besitzen, die er in die Erde vergraben hätte. Die Asche aber sollte man in die See streuen oder in die Erde vergraben. Über vornehmen Männern aber sollte ein Grabhügel errichtet werden zu ihrem Gedächtnis. Aber zur Erinnerung an besonders mannhafte Männer sollte man Bautasteine errichten. Und dieser Brauch hielt sich noch lange nachher.

Geopfert werden sollte gegen die Winterszeit für ein gutes Jahr und im Mittwinter für das Frühlingswachstum. Das dritte Jahresopfer aber im Sommer galt dem Sieg. In ganz Schweden zahlte man dem Odin Abgaben, jedermann einen Pfennig. Er aber mußte das Land gegen Krieg schützen und für das Volk um ein glückliches Jahr opfern.

Njörd heiratete eine Frau namens Skadi, aber sie wollte nicht mit ihm zusammenleben, und so vermählte sie sich später mit Odin. Sie hatten beide viele Söhne, von denen einer Säming hieß… Auf Säming führte Jarl Hakon der Mächtige (von Drontheim) die Reihe seiner Ahnen zurück…

Odin starb in seinem Bett in Schweden, und da er im Sterben lag, ließ er sich mit der Spitze eines Speeres zeichnen und erklärte alle Männer für sein eigen, die in ihren Waffen stürben. Er sagte, er führe nach Götterheim und würde dort seine Freunde bewillkommnen. Die Schweden meinten nun, er sei nach Alt-Asgard gekommen und lebe nun dort für immer. Da begann man aufs neue an Odin zu glauben und seinen Namen anzurufen. Oft meinten die Schweden, er offenbare sich ihnen, bevor große Kämpfe stattfanden. Einigen verlieh er dann den Sieg. Andere entbot er zu sich nach Asgard, und beides schien ein glücklich Los.

Odin wurde nach seinem Tode verbrannt, und diese Verbrennung fand statt mit großer Pracht. Damals herrschte der Glaube, daß, je höher der Rauch in die Luft stiege, um so mehr würde der Verbrannte auch im Himmel erhöht, und er würde dort um so reicher, je mehr fahrende Habe mit ihm verbrannt würde.

Es ist zu bemerken, daß Snorri Christ ist. Er verleugnet die neue Lehre nirgends und spricht im Königsbuch mit Wärme von ihr. Dennoch hat er sie mehr äußerlich als mit dem Herzen und Wesen aufgenommen. Als Charakter ist er vom altgermanischen Schlage, und als Skalde hat er sich die Freude an den alten Göttergeschichten ungeschmälert erhalten. Auch der vorliegende wichtige Bericht zeugt von bedeutsamer Blicktiefe in das Wesen des germanischen Hauptgottes. Immerhin bleibt sein Standpunkt geteilt. Die alten Götter sind und bleiben ihm entthront. Wie einst Euhemerus, der hellenistische Mythograph, macht er im Königsbuch alte Könige, Helden und Zauberer aus ihnen und betrachtet sie mit geistigem Auge als freilich starke, aber überwundene Mächte. Nicht ganz: dafür zeugt das nächste Beispiel aus dem Königsbuch[1], in welchem Odin plötzlich

[1] Th. XIV 271 f.

nochmals in alter Götterzaubermacht vor Olaf Tryggwissohn, dem ersten christlichen Eiferer auf dem norwegischen Königsthron, erscheint:

Es heißt, daß, während der König auf Gastung in Ögwaldsnes war, eines Abends dorthin ein alter und sehr redekluger Mann kam. Er hatte einen breitkrempigen Hut und nur ein Auge. Dieser Mann konnte aus allen Landen erzählen. Der Mann kam nun mit dem König in ein Gespräch, und der König fand großes Gefallen an seinen Reden. Er frug ihn nach vielen Dingen, und der Gast gab gute Auskunft auf alle Fragen, und so saß der König lange mit ihm am Abend zusammen. Da frug ihn der König, ob er wisse, wer Ögwald gewesen sei, nach dem das Vorgebirge und das Gehöft dort benannt war. Der Gast sagte, Ögwald sei ein König und großer Krieger gewesen, und der habe große Opfer für eine Kuh veranstaltet, und er habe diese bei sich gehabt, wohin er auch zog. Es erschien ihm heilsam, immer deren Milch zu trinken. König Ögwald schlug sich mit einem König namens Warin. In diesem Streit fiel König Ögwald. Er wurde dann hier nicht weit vom Gehöft im Hügel beigesetzt, und es wurden Bautasteine für ihn errichtet, die noch hier stehen. Aber an einer andern Stelle nahe hierbei wurde die Kuh in einem Hügel begraben. Solche Dinge erzählte er und noch manches andere von Königen und von andern alten Begebenheiten.

Da es aber schon tief in der Nacht war, erinnerte der Bischof den König, daß es Zeit wäre schlafen zu gehen. Der König tat dies auch. Als er sich aber ausgekleidet hatte und im Bette lag, da setzte sich der Gast auf den Tritt vor seinem Lager und redete noch lange auf den König ein. Der König wünschte immer ein neues Gespräch, wenn das alte zu Ende war. Da sprach der Bischof eindringlich zum König, es wäre jetzt Zeit zum Schlafen. Der König tat dies denn auch, und der Gast ging hinaus.

Kurze Zeit darauf erwachte der König wieder, und er frug da nach dem Gast und hieß ihn wieder hereinholen, doch der Gast war nirgends zu finden. Am Morgen aber ließ der König seinen Koch holen und den Mann, der ihm den Trunk zubereitete, und er frug diese, ob etwa ein unbekannter Mann zu ihnen gekommen wäre. Sie sagten, daß, als sie das Mahl hätten zurichten wollen, ein Mann an sie herangetreten sei und gesagt habe, sie sötten wunderbar schlechtes Fleisch für des Königs Tisch. Darauf habe er ihnen zwei dicke und fette Rindslenden gegeben, und die hätten sie mit dem übrigen Fleisch gesotten. Da befahl der König, daß diese ganze Speise sollte vernichtet werden. Er sagte, dieser Mann wäre kein Mensch gewesen, sondern vielmehr Odin, an den die Heiden lange Zeit geglaubt hätten. „Aber“, fügte er hinzu, „Odin wird es auf keine Weise gelingen, mich zu überlisten.“

Wölsungen- und Sigfridsage. Bei den rheinischen Franken[1] ist die Sage vom Drachenkampf Sigfrids, vom Nibelungenhort, vom Hof König Gunthers und von Brünhild,

[1] Zum folgenden vgl. Hoops RLgAK s. v. Wölsungen (Heusler) und A. Heusler, Nibelungensage und Nibelungenlied[3] 7 ff.

von Grimhild und ihrer furchtbaren Rache entstanden. Sie wurde dort schon im 5. und 6. Jahrhundert im Ton der Heldenlieder besungen, wie sie uns aus der Edda bekannt sind. Fränkisch ist auch, ihrem Hauptbestande nach, die Vorgeschichte, die Sage von Sigfrids Vater Sigmund (dem Sohn König Walis, nach dem das Geschlecht Walisungen hieß), seiner Schwester Signiu und ihrem gemeinsamen Sohn Sintarvizzilo. Die Sigfridsage, wie keine andere Wesen, Bestimmung und Schicksal germanischen Heldentums spiegelnd, hat sich schnell unter allen Stämmen verbreitet und gelangte schon in merowingischer Zeit in den Norden nach Skandinavien und (seit der Besiedlung 874) nach Island, wo sie alsbald umgedichtet, erweitert, in neue Zusammenhänge gebracht und zunächst in Liedform gesungen und vorgetragen, vom 12. Jahrhundert an auch im Stil der prosaischen Sagas bearbeitet wurde. Die Franken waren teilweise schon bekehrt, als sie jene Lieder von Sigfrid dichteten, die wir als erste erschließen und greifen können. Wie weit die höheren Götter in ihren Dichtungen einmal in die Geschicke der Menschen eingriffen, läßt sich daher nicht mehr ersehen, höchstens an einzelnen Stellen noch erahnen. Die Isländer dagegen waren Heiden bis zum Jahre 1000, und das Christentum blieb auch, nachdem es durch Volksbeschluß angenommen, lange nur eine äußere Form. Hier hielten alsbald wieder die alten Götter Einzug in die Sage, und Odin trat schützend hinter das Heldengeschlecht – ob im Sinne der westgermanischen Franken, wissen wir nicht genau. Zum Verständnis des Gottes bleiben die Stellen doch immer bedeutsam. Alles, was von dem berühmten Geschlecht damals gesungen und gesagt wurde, hat ein Schreiber in der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts zu einer Saga, der „Geschichte von den Wölsungen"[1] (nordische Form von Walisungen) zusammengewoben. Da er sich, wie leicht nachzuprüfen ist, ziemlich genau an die Lieder hielt, können wir seinen Text als Leitfaden benutzen und heben daraus das für uns Wichtige heraus.

Sigi, der Sohn Odins, wird wegen Mordes friedlos, aber Odin hilft ihm fern in Hunenland (Westfalen) ein Königreich erkämpfen, und er regiert dort glücklich, bis er den Brüdern seiner Frau zum Opfer fällt. Sein Sohn Rerir nimmt Rache an ihnen und erobert den Thron des Vaters zurück.

Als König lebte Rerir lange kinderlos mit seiner Frau, und das gefiel ihnen wenig. Sie baten die Götter mit großer Inbrunst um einen Erben, und Frigg und Odin erhörten sie. Odin rief seine Wunschmaid, die Tochter des Riesen Hrimnir, gab ihr einen Apfel und wies sie an, ihn dem König zu bringen. Sie nahm die Gestalt einer Krähe an und flog, bis daß sie zum Könige kam, der auf einem Hügel saß. Sie ließ den Apfel auf seine Knie fallen, er aber glaubte zu wissen, was das bedeuten sollte, ging heim und brachte den Apfel der Königin. Die Königin aß von dem Apfel und empfand bald, daß sie mit einem Kinde ginge; aber lange Jahre verstrichen, ohne daß sie gebären konnte. Inzwischen ward Rerir krank, als er auf Heerfahrt war, „starb darauf und wollte Odin heimsuchen – vielen erschien das wünschenswert in jener Zeit". Schon ging es ins sechste

[1] Th. XXI 39ff.

Jahr, daß die Königin das Leiden hatte. Da erkannte sie, daß sie nicht lange mehr leben würde, und befahl, ihr das Kind herauszuschneiden. Es war ein Knabe, groß an Wuchs, stark und mutig, und er küßte die Mutter, ehe sie starb. Wölsung nannte man ihn, und das wird erzählt, er habe schon vor der Geburt das Gelübde getan, nicht Feuer und Eisen aus Furcht je zu fliehen.

Wölsung herrschte nun über Hunenland, und als er herangewachsen war, sandte ihm Hrimnir die Tochter Hliod, dieselbe, die seinem Vater Rerir den Apfel gebracht hatte. Hliod schenkte ihm Zwillinge, Sigmund und Signy und gebar ihm später neun weitere Söhne. Da ließ Wölsung eine herrliche Halle bauen. Eine mächtige Eiche stand in ihrer Mitte, deren Äste hoch über das Dach hinaus griffen. Man nannte die Eiche den Kinderbaum.

Von Gautland (Götaland in Südschweden) kam König Siggeir und warb um Signy. Dem Vater erschien die Verbindung rätlich, und obwohl Signy wenig Lust bezeigte, ward sie dem König versprochen. Zur Hochzeit ritten die Gäste heran. Wie nun die Männer in der neuen Halle abends bei den Feuern saßen, trat ein Mann herein, hochgewachsen, alt und allen unbekannt. Er hatte einen fleckigen Mantel um, war barfüßig und trug Leinenhosen, die am Bein zusammengeknüpft waren. Vom Haupt hing ihm ein breitkrempiger Hut in die Stirn, die nur ein Auge trug. Mit einem großen Schwert in der Hand schritt er auf den Kinderbaum zu. Dort schwang er das Schwert und stieß es in den Stamm so stark, daß es bis zum Griff eindrang. Allen Männern versagte die Stimme dem Unbekannten gegenüber. Da nahm er das Wort und sagte: „Wer dieses Schwert aus dem Stamme zieht, der soll es von mir als Geschenk erhalten, und er soll es selbst als wahr beweisen, daß er niemals eine bessere Waffe in der Hand gehalten hat als diese ist." Hierauf ging der alte Mann aus der Halle, und niemand wußte, wohin er ging. Nun standen sie auf und versuchten sich alle an dem Schwert, aber es rührte sich nicht im geringsten. Da trat Sigmund hinzu, König Wölsungs Sohn, packte das Schwert und zog es aus dem Stamme; und es war, wie wenn es los daläge vor ihm. Allen dünkte das Schwert das beste, das sie gesehen hatten. Siggeir bot ihm an, es mit dreifachem Goldgewicht aufzuwiegen, aber Sigmund wollte nicht eingehen auf den Tausch. Da faßte Siggeir tödlichen Haß, verließ zornig die Halle und fuhr mit Signy in sein Reich zurück.

Heimtückisch lud Siggeir seine Gesippen zu Gaste. Signy warnte Vater und Brüder, sie aber ließen sich nicht schrecken. Mit großer Übermacht überfiel sie Siggeir, und König Wölsung fiel in der Schlacht. Seine Söhne wurden gefangen gesetzt und ihre Füße in einen mächtigen Baumstamm geklemmt. So saßen sie nebeneinander im Walde bis um Mitternacht. Da kam eine Wölfin und biß einen von ihnen zu Tode, und jede Nacht kehrte sie zurück, bis nur Sigmund noch übrig war. Ihm hatte Signy Gesicht und Zunge mit Honig bestreichen lassen, und wie nun die Wölfin lüstern seinen Mund beleckte, biß er sie in die Zunge und hielt sie fest, wie sie sich auch sträubte. Die Wölfin aber sperrte ihre Füße gegen den Stamm und zog so heftig, daß er auseinander barst, ihre Zunge aber an der Wurzel herausgerissen wurde. Sie starb davon, aber Sigmund war nun frei.

Man sagte, die Wölfin sei Siggeirs Mutter gewesen, die sich auf Hexerei verstand und sich verwandeln konnte.

Sigmund und Signy sannen auf Vaterrache. Vor Siggeir barg sich Sigmund im Walde, und Signy sandte ihm beide Söhne, die sie von Siggeir empfangen hatte. Aber sie zeigten sich untüchtig, bestanden die Mutprobe nicht und wurden auf Anraten ihrer eigenen Mutter getötet. Da nun gab Signy sich selber preis, tauschte ihre Gestalt mit einer Zauberin, besuchte drei Tage lang unerkannt den Sigmund in seiner Erdhütte und empfing von ihm den Sinfjötli, den Wolf „mit der sinterfarbenen Fessel". Er war groß und stark, schön von Ansehen, recht nach Art der Wölsunge und bestand beide Proben: nicht sträubte er sich, als die Mutter ihm den Rock an den Armen festnähte und ihm das Wams auszog, daß die Haut mit den Ärmeln mit fortgerissen wurde. Und als ihm der Vater im Wald einen Mehlbeutel reichte, daß er Brot von dem Mehle backe, da empfand er kein Grausen, wie er unter den Händen etwas Lebendiges spürte, sondern knetete kalten Herzens das sich ringelnde Ding in den Teig hinein und hörte erst vom heimkehrenden Vater, daß er eine große Giftschlange ins Brot gebacken.

Durch ein wildes Räuberleben suchte Sigmund den Sinfjötli an kühne Taten zu gewöhnen. Als sie einmal in den Wald zogen, sich Beute zu verschaffen, fanden sie ein Haus und darin zwei Männer schlafend mit dicken Goldringen. Es waren Königssöhne, die hatte Mißgeschick getroffen; denn Wolfsbälge hingen über ihnen, aus denen sie nur jeden zehnten Tag herausfahren konnten. Sigmund und Sinfjötli nahmen die Bälge und fuhren hinein, aber die nämliche Kraft wirkte sogleich auf sie über. Sie heulten wie Wölfe und verstanden beide ihr Geheul, vermochten aber neun Tage nicht mehr aus den Bälgen zu kommen. Ihre Kraft war gesteigert, und Sigmund nahm es mit sieben Männern allein auf, während Sinfjötli sogar gegen elfe sich behauptete. Manche Großtat verrichteten sie zu dieser Zeit in Siggeirs Reich. Als Sinfjötli genug gehärtet erschien, gingen sie zur Erdhütte zurück, warteten auf den Tag, da sie die Bälge ablegen konnten, und verbrannten sie. Dann brachen sie auf zur Vaterrache.

Am Hofe Siggeirs verbargen sie sich, wurden aber durch Zufall verraten. Wohl gelang es ihnen in tapferer Gegenwehr, die Söhne Siggeirs zu töten, aber gegen die Übermacht konnten sie nicht aufkommen. Sie wurden gefesselt und in ein Hügelgrab geworfen, getrennt voneinander durch eine fest eingefügte Felsplatte. Indessen ließ Signy dem Sinfjötli das berühmte Schwert Sigmunds in einem Strohbund hineinreichen. Damit zersägten sie die Felsplatte, befreiten sich und legten Feuer an Siggeirs Halle, während alles im Schlafe lag. Sigmund forderte seine Schwester auf, aus der Halle herauszukommen. Sie aber wies es zurück und entdeckte ihm das Geheimnis von Sinfjötlis Geburt: „Nun sollst du werden gewahr, ob ich dem König Siggeir den Mord König Wölsungs nachgetragen habe. Ich ließ unsre Kinder töten, weil die mir zu träge zur Vaterrache schienen. Ich kam zu dir in den Wald in Gestalt einer Völva, und Sinfjötli ist unser Sohn. Davon hat er so hohen Heldenmut, daß er beides, Sohnessohn und Tochter-

sohn König Wölsungs ist. Ich habe alles dazu getan, daß König Siggeir den Tod empfangen sollte. Aber was ich getan habe um der Rache willen, ist derart, daß ich auf keine Weise länger leben darf, und freiwillig werde ich mit ihm sterben, obwohl ich ihn wider Willen zum Manne hatte." Signy küßte Sigmund und Sinfjötli, ging wieder hinein ins Feuer und fand hier den Tod mit König Siggeir und seinem ganzen Gefolge.

Von Sigmund heißt es, er sei so stark gewesen, daß er Gift essen konnte, ohne daß es ihm im geringsten schadete, Sinfjötli aber habe Gift nur außen ertragen können. Und das ward ihm zum Verhängnis. Er hatte den Bruder seiner Stiefmutter Borghild erschlagen, die aber reichte ihm dafür beim Totenmahl einen Becher mit Gift und er starb daran. Voll Kummer nahm Sigmund die Leiche in seine Arme und kam zu einem schmalen und langen Meerbusen; am Ufer lag ein kleines Schiff, und darin war ein Mann – es ist Odin als Ferge. Der erbot sich, den Sigmund über den Meerbusen zu fahren, aber als Sigmund die Leiche im Boote geborgen hatte, war für ihn selber nicht Platz mehr. Da sagte der Mann, Sigmund möge zu Fuß um den Meerbusen herumgehen. Der Mann stieß ab mit dem Boote und war sogleich verschwunden[1].

Sigmund verstieß Borghild, die ihm den Sohn getötet hatte, und warb um Hjördis („Schwertjungfrau"), die Tochter des Königs Eylimi. Er fand gute Aufnahme, obschon er hochbetagt war, und Vater und Tochter folgten ihm nach Hunenland. Aber Lyngwi, Hundings Sohn, der ebenfalls um Hjördis' Hand angehalten, war ergrimmt darüber, zog mit einem gewaltigen Heere gegen Sigmund und bot ihm die Schlacht an. Sigmund entzog sich der Aufforderung nicht und ging Lyngwi mit all seinen Mannen entgegen. Hjördis aber ward mit einer Dienstmagd in den Wald gebracht; sie hatte großes Gut bei sich; dort blieb sie während des Kampfs. Sigmund und Eylimi fochten an der Spitze des Schlachtkeils, und trotz der Überzahl der Feinde brachte der tapfere Wölsung die Reihen der Gegner zum Stehen. Mancher Spieß und Pfeil flog durch die Luft; aber so schützten ihn seine Spadisen, daß er nicht verwundet wurde. Vom Männermorden waren seine Arme blutig bis zur Achsel. Lange währte der Kampf; da kam ein Mann in die Schlacht mit lang herabhängendem Hut und blauem Mantel, der hatte nur ein Auge und trug einen Speer in der Hand. Er trat König Sigmund entgegen und hob den Speer gegen ihn auf; und als König Sigmund kräftig zuhieb, traf das Schwert auf den Speer und zersprang in zwei Stücke. Da wandte sich die Niederlage auf Sigmunds Seite, sein Glück wich von ihm, und er fiel mit Eylimi und dem größten Teile seines Heeres.

Lyngwi eilte zum Königsgehöft, um es zu plündern und Hjördis mit sich zu nehmen. Da er jedoch weder den Schatz noch die Königstochter fand, zog er weiter und verteilte das Land unter seine Mannen. Hjördis ging nach der Schlacht nachts auf die Walstatt, fand den zu Tode verwundeten Sigmund und wollte ihn pflegen. Er schlug es ab.

[1] Text hier nach der Lieder-Edda „Sinfjötlis Tod" in der deutschen Ausgabe von H. Gering, S. 183 f.

„Mancher lebt, obwohl nur geringe Hoffnung war; von mir aber hat sich das Glück gewandt, so daß ich mich nicht mehr heilen lassen will. Odin will nicht, daß ich fürder das Schwert schwinge, da es zerbrach; ich habe Schlachten geschlagen, solange es ihm gefiel." Er hieß sie die Schwertstücke sammeln und wohl verwahren. Ein neues Schwert Gram solle später daraus geschmiedet werden. Einen Sohn werde Hjördis von Sigmund gebären, dessen Name und Taten im Gedächtnis fortleben würden, solange die Welt bestehe. Er werde Gram führen und damit seinen Vater und Muttervater rächen – so weissagte Sigmund und starb in den Armen der Hjördis. Indem brach der Tag an und beleuchtete eine Schar annahender Schiffe. Da vertauschten Hjördis und die Dienstmagd schnell ihre Kleider und Namen und liefen dem Walde zu. Die Seehelden erkannten an den eilenden Mädchen, daß etwas Großes geschehen sei und gingen an Land. Alf, der Sohn König Hjalpreks von Dänemark, gebot über sie; er ließ die Frauen suchen und fragte sie nach den Ereignissen aus. Die Magd erzählte ihm alles und führte ihn zu dem Königsschatz im Walde. Alf lud ihn auf sein Schiff und fuhr mit den beiden Frauen heim nach Dänemark. Seiner Mutter, der Königin, entging nicht, daß die Dienstmagd von den zwei Frauen die edlere sei, und machte Alf darauf aufmerksam. Der stellte beim nächsten Trinkgelage eine Probe an, setzte sich neben die Frauen und fragte sie, woran sie am frühen Morgen die Tageszeit erkennten, wenn kein Gestirn am Himmel stehe. Die Antwort der Magd, sie hätte als Mädchen immer sehr früh am Morgen getrunken und wache seither immer zu dieser Stunde auf, bestätigte ihm ihre niedere Herkunft. Hjördis aber verriet ihre bessere Jugend mit der Erklärung, ihr Vater habe ihr einen kleinen Goldring gegeben mit der Eigenschaft, daß er ihr früh am Morgen am Finger erkalte, woran sie noch jetzt den Morgen erkenne. Alf hielt Hjördis von nun an in hohen Ehren und versprach sie zu heiraten, wenn sie den Knaben geboren habe. Und so geschah es.

Der Knabe, welcher den Namen Sigurd erhalten, ward am Hofe des Königs von Regin, dem kunstreichen Schmiede, erzogen. Aus dem Gestüt, das im Walde weidete, ließ Hjalprek ihn ein Kampfroß wählen. Ein alter Mann mit grauem Bart begegnete Sigurd und gab ihm den Rat, die Rosse in den Fluß Busiltjörn zu treiben. Es geschah, und alle schwammen an Land außer einem Hengst, den nahm Sigurd. Er war grau an Farbe und jung von Jahren, groß von Wuchs und zu den besten Hoffnungen berechtigend; niemand hatte noch seinen Rücken bestiegen. Der bärtige Mann sprach: „Dieser Hengst stammt von Sleipnir, Odins Roß, und er soll sorgfältig auferzogen werden; denn er wird besser werden als alle andern Rosse." Da verschwand der Mann. Sigurd nannte den Hengst Grani. Es war aber Odin, der zu ihm gekommen war.

Aus den Stücken des zerbrochenen Sigmundschwertes schmiedete Regin das feuerglänzende Schwert Gram, und Sigurd zog aus damit zur Vaterrache gegen die Hundingssöhne. König Hjalprek gab ihm Flotte und Mannschaft. Aber auf der Fahrt überraschte sie ein großer Sturm. Als[1] sie an einem Vorgebirge vorübersteuerten, sahen sie

[1] Text von hier nach Rm. 15 Pr. ff.

einen Mann auf dem Felsen stehen. Der rief sie an und fragte nach ihrem Namen. Sigurd nannte sich, und auf die Gegenfrage sprach der Fremde die Strophe:

Hnikar ruft mich,
Wer Raben speist
Und zur Walstatt zieht,
Junger Wölsung;
Den Mann vom Felsen
Magst Du auch nennen
Feng oder Fjölnir –
Fahrt begehr ich.

(d. h. Stößer nannten mich die Krieger, die Männer morden den Raben zur Atzung; du magst mich auch Beutemacher oder den Hochweisen nennen.)

Sie legten an und der Alte stieg aufs Schiff. Da stillte sich der Sturm. Odin gab dem Sigurd Ratschläge und lehrte ihn die guten Vorzeichen beim Kampf:

Heilbringender Angang für Helden ist es
Wenn ein schwarzer Rab' sie umschwebt.
Ein anderer ist's, wenn zum Ausgang fertig
Zur Türe hinaus Du trittst
Und dann auf der Straße stehen findest
Ruhmgieriger Recken zwei.
Günstig auch ist's, wenn den grauen Wolf
Unter Eschen Du heulen hörst,
Und Glück verspricht's, erspähst Du den Gegner
Eher als er Dich sieht.
Es kehre keiner im Kampfe sich zu
Der Schwester des Monds (Sonne), wenn sie scheint im Westen;
Den Sieg erringt, wer zu sehen versteht
Und keilförmig die Krieger ordnet.
Fürchte Gefahr, wenn Dein Fuß gestrauchelt,
Auf dem Weg, den Du wanderst zum Streit;
Böse Disen stehn Dir zu beiden Seiten
Und wünschen Dir Wunden an. (Gering)

Sie fuhren, bis daß sie zum Land der Hundingssöhne kamen – da verschwand Odin. Sigurd focht in gewaltiger Schlacht mit Lyngwi. Da fiel Lyngwi mit seinen zwei Brüdern, und Sigurd ritzte ihm mit dem Schwerte Gram den Blutaar in den Rücken.

Aus dänischer Heldensage. Die an Gestalten und Motiven besonders reiche dänische Heldensage kennt Odin auch und nennt ihn häufig. Aber es steht ähnlich wie bei den

Franken. Die Sage hat wiederum den Weg über den Norden, über Norwegen und Island genommen und erhielt erst dort ihre Götter zurück. Selbst der Hauptgeschichtsschreiber des Volks, Saxo Grammaticus (etwa 1150–1220) schöpft fast nur noch aus isländischen Überarbeitungen der heimischen Sagen- und Heldenlieder. Andrerseits ist das eigentliche jütisch-dänische Nationalepos, der Beowulf, die älteste und daher im Zuständlichen sicherste Quelle, bei den ausgewanderten Angelsachsen geformt zu einer Zeit (zweite Hälfte des 8. Jahrhunderts), da auch sie schon getauft waren und dem Odin abgeschworen hatten. Aber das Verhältnis der Isländer zu den Dänen war von jeher enger als zu den Franken und durch nahe Sprachverwandtschaft gestützt, daher die Sagen auf ihrem Weg nach Island weniger Umbildung erfahren haben. Auch sind die Dänen verhältnismäßig spät bekehrt worden (erste Hälfte des 11. Jahrhunderts), und ihre Lieder sind sicher zum Teil schon vor dieser Zeit nach Norden gewandert. Alter Odinkult ist für Dänemark so gut bezeugt (Odense auf Fünen = Odinsve = Odins Heiligtum), daß man sogar annehmen kann, er habe sich, ungefähr dem von Snorri bezeichneten Wege folgend, von Süden her über Dänemark nach dem Norden verbreitet. Aber genau lassen sich dänische und nordische Elemente in den folgenden Sagen nicht scheiden.

Skjöldungen[1] hießen die Könige des früheren dänischen Heldenzeitalters im Gegensatz zu den Knytlingen der Normannenzeit. Das Wort heißt eigentlich „Schildträger", und bevor der Name an die Gefolgsherren überging, war das Gefolge selbst oder die Hofkriegerschar damit gemeint. Erst später folgerte man daraus einen mythischen Skjöld, der als Stammvater an die Spitze des Geschlechtes gestellt wurde. An ihn knüpft sich eine Stammfolge von vier Königen, die von Dänen, Jüten und Isländern in mannigfachen Liedern verherrlicht wurden. Der Glanz einer ruhmvollen Heldenzeit des Dänenvolkes bricht sich in dieser ersten Skjöldungenreihe, und wir können sogar geschichtlich etwas davon auffangen. Denn der Beowulf spielt unter jenen Königen und erweist es, daß ihre Regierungszeit mit dem Leben des großen Goten Theoderich zusammenfiel.

Das Wunder von Aufgang und Niedergang dieser Glanzzeit hat die Phantasie der Nachkommen tief beschäftigt und fand seinen Ausdruck in der Sage vom Schicksal des ersten und letzten Königs. Von Skjöld erzählte man, als Kind aus unbekanntem Lande kommend, sei er in reicher Waffenausrüstung in einem Nachen an Schonens Küste angetrieben worden, hätte, zum König erwählt, siegreich und glücklich im Lande regiert und sei nach dem Tode im Kriegerschmuck und prächtig ausgestattetem Schiff demselben Meer übergeben worden, das ihn gebracht[2]. Der Stammsitz seines Geschlechts wurde Leire auf Seeland nahe dem Fjord von Roeskilde (heute als Dorf noch erhalten), wo Hroar, sein Enkel, die berühmte Halle Heorot („Hirsch", weil der Dachgiebel mit einem Hirschgeweih gekrönt war) erbauen ließ[3].

[1] Vgl. Hoops RLgAK s. v. Skjöldungen (Heusler). — [2] Beow. 26—52. — [3] Beow. 76ff.

Hrolf Kraki. Am meisten gefeiert, weil mit ihm die Zeit zu Ende ging, ward Hrolf, Hroars Neffe, mit dem Beinamen Kraki, der „Schmächtige". Die Sage[1] erhob ihn zum Idealbild eines germanischen Königs, mit dem sich die Besten gerne verglichen. Man pries seine Leutseligkeit, seine Tapferkeit, seine Freigebigkeit. Berühmt war seine Tischgenossenschaft. Von fernher kamen die großen Kämpen und die Söhne der Edeln, um an seiner Seite zu fechten und mit ihm zu zechen, und Hrolf sparte seine Goldringe nicht. Kampf-Bjarki, der „kleine Bär", und sein Freund Hjalti zeichneten sich vor den andern aus, und Bjarki erhielt Hrut, Hrolfs Schwester zum Weibe. Von Hrolfs Taten und Tod heißt es:

König Adils von Schweden, der Yrsa, Hrolfs Mutter, geheiratet hatte, ward bedrängt von Ali, dem Könige Norwegens. Er rief seinen Stiefsohn zu Hilfe und versprach ihm drei Kampfpreise, die er sich selber wählen sollte. Hrolf sandte ihm die besten Krieger, seine zwölf Berserker. Diese schlugen den Ali, verlangten für Hrolf den Helm Kampfeber, die Brünne Finnsleif und den Ring Swiagris („Schwedenferkel", Wappenzeichen Schwedens), mußten aber ohne Lohn abziehen. Da eilt Hrolf, sich selber den Kampfpreis zu holen. In der Gasthalle wird er mit Bier bewirtet, aber Adils läßt die Feuer der Flurmitte so heftig schüren, daß dem König und seinen Dänen die Kleider vom Leibe brennen. Adils Leute höhnen: „Ist es wahr, daß Hrolf Kraki und seine Berserker weder Feuer noch Eisen fürchten?" Da springt Hrolf auf, ergreift seinen Schild, wirft ihn ins Feuer und springt darüber. Seine Mannen folgen ihm, packen die Leute des Schwedenkönigs und werfen sie selbst hinein in das Feuer. König Hrolf sucht sein Heer zu gewinnen, welches unten am Strande wartet. Indem er davonsprengt, steckt ihm die Mutter Yrsa ein Tierhorn voll Gold und den Ring Swiagris zu. Er flieht die Fyrisebene hinab, aber schon ist Adils mit seinem ganzen Heere hinter ihm. Da greift Hrolf mit der Rechten ins Horn und streut das funkelnde Gold auf den Weg. Die Schweden springen aus den Sätteln, und jeder nimmt, was ihm in die Hände fällt. Nur Adils bleibt in gestrecktem Lauf hinter Hrolf und kommt ihm näher und näher. Da wirft Hrolf ihm den Ring Swiagris zu, und sogleich bückt sich Adils, den Ring mit dem Speere aufzunehmen. Hrolf triumphiert: „Schweingebeugt macht' ich der Schweden Mächtigsten" (vielsagendes Wortspiel in der nordischen Sprache zwischen Schweden, Sviar, und Schwein, svin: das Schwein, zwar dem Gott Frey heilig und von den Schweden hochverehrt, ist und bleibt doch ein am Boden schnüffelndes, niedriges „Schwein") und ist gerettet.

Über Hrolfs Untergang gab es ein Heldenlied aus dem 10. Jahrhundert, welches den Nordvölkern so aufrüttelnd klang, daß es König Olaf der Heilige am Morgen vor seiner letzten Schlacht (bei Stiklestad 1030) zur Kampfmahnung durch einen Skalden vortragen ließ. Das Heer erwachte davon, „und als das Lied zu Ende aufgesagt war, da dankten ihm die Mannen dafür, und sie hielten es sehr hoch. Sie meinten, er habe eine gute

[1] Hauptquelle ist Snorri, Skaldsk. c. 41 (Th. XX 197ff.), dann die spätere Saga von Hrolf Kraki (Th. XXI 221ff.) und Saxo, ed. Holder 52ff.

Wahl getroffen, und nannten das Lied ‚Mannenaufruf‘“, so erzählt Snorris Königsbuch[1]. Nur die ersten Strophen sind uns in der isländischen Fassung erhalten, aber aus der lateinischen Umarbeitung Saxos läßt sich das ganze Lied wiederherstellen[2].

Skuld, die Schwester Hrolfs, ist einem Lehensfürsten, dem König Hjörward in Schonen verheiratet und stachelt den Gatten an, sich selbst auf den Dänenthron zu setzen. Hjörward erwirkt von Hrolf einen dreijährigen Tributaufschub und wirbt währenddessen Mannschaft bei Gauten und Schweden. In einer Julnacht landet er mit starker Heeresmacht vor Leire und rüstet mit Skuld den Angriff, während die Mannen Hrolfs nach schwerer Zecherei in tiefem Schlafe liegen. Hjalti nur, der von einem Gange heimkehrt, sieht das feindliche Heer anrücken. Er tritt unter das Tor der Halle und ruft:

Tag stieg empor,
Es tönt der Hahnenschrei;
Mühsal müssen
Die Mannen gewinnen.
Wachet nun, wachet,
Wackre Freunde,
Adils des edeln
All ihr Gesellen!

Har, du Hartgemuter,
Hrolf, du Streitkühner,
Tapfre Gefährten,
Die Flucht nicht kennen,
Ich weck euch nicht zum Weine
Noch zum Weiberkosen,
Ich weck euch zu Hildes
Hartem Spiele! (Genzmer)

(Hilde ist eine Walkyre, Hildes Spiel ist der Kampf)

Die Krieger eilen zum Kampf, nur Bjarki schläft tief im Zauberschlaf und bleibt taub gegen Hjaltis Aufruf. Ein furchtbares Ringen entsteht, denn die Feinde sind weit in der Überzahl. Hjalti mahnt mit feurigem Wort: Jetzt ist es Zeit, dem König die Ringe, die Brünnen, den Glanz seiner Gastgebote zu lohnen, keiner breche die Treue, keiner überlebe den Fürsten. Unwiderstehlich ist der Andrang der Feinde. Abermals eilt Hjalti zu seinem schlafenden Freund zurück, aber fruchtlos bleibt sein Rufen und Drängen. Schon fällt Hrolf an der Spitze der Kriegerschar. Sein Tod ist eine neue Kampfaufreizung. An die Tapferkeit, die Hrolf sein Leben lang bewährt hat, erinnert Hjalti. Zum drittenmal ruft er Bjarki auf und mahnt ihn dringender seiner Pflicht. Und diesmal bricht der Bann, Bjarki stürmt vor in die gelichteten Reihen und vollbringt Wunder der Tapferkeit. Aber es kann nichts mehr helfen; das Verhängnis ist über ihnen. „Heut abend sind wir Odins Gäste“, ruft ihm Hjalti zu. Der Schlachtengott ist ihnen feind, Bjarki wähnt ihn als Gegner. „Könnt ich ihn treffen, den schrecklichen Gott, nicht leicht entkäme der Ränkeschmied, ob ihn auch trüge sein herrlich Roß, ob ihn auch deckte sein weißer Schild. Wie die Katze die Maus, zerkrallt ich den Kriegsgott!“ Vergebens weist Hrut ihn, die Zauberkundige, an, sein Auge zu zeichnen mit Siegrunen und durch die Beuge des Arms ihr durchzusehen, damit er Odin erschaue und ihn stellen könne. Bjarki fällt mit Hjalti und sinkt zu Häupten Hrolfs als letzter der Kämpfenden nieder.

[1] Th. XV 355. — [2] Der beste Versuch einer solchen Wiederherstellung von Genzmer und Heusler Th. I 179 ff. Die Fragmente und der Text Saxos zusammengestellt in Edd. min., S. 21 ff.

Der merkwürdige Zauberschlaf Bjarkis wird in der isländischen Überlieferung näher motiviert. Während sein Körper reglos liegt, bemerkt man einen großen Bären, der immer dicht vor dem König den Mannen Hrolfs vorausgeht und, selbst unverwundbar, mit seinen Tatzen und Zähnen furchtbar unter den Feinden wütet. Als Hjalti den Schlafenden aufstört, ist der Bär verschwunden, und Bjarki macht seinem Freunde Vorwürfe; denn er weiß wohl, daß seine Überkraft jetzt gebrochen ist. Wirklich weicht nun das Glück von den Waffen der Dänen, und aller Todesmut des leibhaften „Kampfbären“ kann den Untergang nicht mehr aufhalten. Der Hrolf-Kraki-Roman aus dem 14. Jahrhundert, der uns das berichtet[1], hat die Geschichte phantastisch aufgeputzt, aber das Motiv des vorkämpfenden Folgegeistes ist alt – wir werden es sehen – und gehört, obwohl unerwähnt im Lied, wahrscheinlich schon dänischer Überlieferung an, da der Zauberschlaf sonst keine rechte Begründung hat.

Wie ferner im Königsbuch die Skjöldungen als Abkommen Odins erscheinen, so erzählte der Roman aus jüngerer Überlieferung (noch nicht bei Snorri) oder eigener Erfindung seines Verfassers von einer Begegnung Odins mit Hrolf auf seinem Zug gegen Adils. Der König kehrt nach der Landung in Schweden mit seinen Mannen bei einem Bauern Hrani ein, der sie gut bewirtet. Sie ziehen weiter am Morgen, aber kommen am Abend zur selben Hütte und bleiben dort noch eine dritte Nacht. Hrani läßt ihren Pferden die beste Pflege angedeihen und dünkt sie der unterhaltsamste und weiseste Mann, den sie je getroffen. Aber jedesmal stellt er sie auf eine Härteprobe. In der ersten Nacht schickt er Kälte, in der zweiten brennenden Durst, in der dritten sengende Hitze, und immer zeigt sich ein Teil des Gefolges schlaff und wird auf Hranis Rat heimgeschickt, bis nur die zwölf Berserker übrigbleiben. So bereitet er sie vor auf die Gefahren und Mühen, die ihnen bei Adils warten. Auf dem Rückweg kommen sie wieder bei Hrani vorbei. Er bietet dem Hrolf Schild, Schwert und Brünne, aber der König schlägt es ab. Zornig darüber versagt ihnen Hrani die Nachtherberge. Erst unterwegs im Weiterziehen kommt ihnen in den Sinn, daß der Bauer einäugig war und also wohl Odin sie aufgenommen habe. Sie reiten zurück, aber Gehöft und Bauer sind verschwunden. Sie ahnen, daß ihnen große Ereignisse bevorstünden und daß König Hrolf fortan nicht mehr so siegreich sein werde: so bringt diese Sage des berühmten Hauses Untergang mit dem Zorne des Gottes zusammen.

Starkad. Die sagenberühmteste dänische Heldengestalt ist Starkad, der „gewaltige Kämpe“ nach des Namens Bedeutung. Er ist das Gegenbild des alten Hildebrand, und in seinen freilich grimmigeren Zügen hat die typische Gestalt des im Fürstendienste ergrauten Waffenmeisters ihre nordische Ausprägung gefunden. Aus dem Beowulf[2] wissen wir, daß der „alte Speerkämpfer“ (eald aescwiga, der Name selbst ist nicht genannt) mitsamt seinem König und Herrn Ingeld ursprünglich aus gegnerischem Lager über-

[1] Th. XXI 300 ff. — [2] 2041 ff.

nommen wurde, und dieser ältesten Sagengestalt können geschichtliche Erinnerungen zugrunde liegen: An der unteren Elbe saßen die Hadebarden, Reste der Langobarden, welche im 2. Jahrhundert südostwärts abgewandert waren. Im Krieg mit den Dänen fiel Froda, ihr König; seinem Sohn Ingeld aber gab jener „Speerkämpfer" nicht Ruhe, bis er zur Vaterrache auszog und in Seeland einbrach, freilich von Hrolf Kraki und seinem Vaterbruder Hrodgar zurückgetrieben wurde[1]. Die dänische Sage hat Ingeld zu einem König in Seeland gemacht, und als seine Gegner spielen jetzt die Sachsen. Von ihnen wird Frodi verräterisch getötet, Ingjald aber läßt sich beschwichtigen, als ihm die Hand der sächsischen Königstochter angeboten wird. Starkad, der an allen Kriegszügen Frodis als Waffenmeister teilgenommen, hört in der Fremde, daß der junge König seine Rache versitzt und die sächsischen Feinde, seiner Gattin Brüder, in Leire bewirtet. Da eilt er herbei, erscheint vor der üppig zechenden Schar, mahnt den König an die Schmach seiner Lage, hält seinen Schwelgereien die Härte und Strenge der alten Zeit entgegen und erreicht es wirklich, daß Ingjald aufspringt und alle seine sieben Schwäger mit eigener Hand erschlägt. Diese Racheaufreizung ward von dänischen Sängern wahrscheinlich im 10. Jahrhundert als Lied geformt, ist uns aber wiederum nur in der lateinischen Umarbeitung Saxos erhalten[2].

Das Bild des grimmigen Alten und getreuen Waffenmeisters wurde später versetzt mit fremden, teils widersprechenden Zügen. Da die Lieder, die von seinem Leben, seinen Taten berichten, ihm von den Dichtern selbst in den Mund gelegt waren – so vor allem die Rachemahnung (Ingjaldlied) und der sogenannte Rückblick Starkads (Vikarsbálkr)[3] –, galt Starkad allmählich selbst als Dichter[4], ähnlich wie Ossian; und der Kampf- und Dichtergott Odin trat als Beschützer an seine Seite. Andererseits ward er zusammengebracht mit einem Wasserriesen Starkad, der nach norwegischem Volksglauben in den Alufällen der Landschaft Telemark hauste, bis ihn Thor, der Thursenfeind, überwand. Indem er zum Enkel dieses Riesen gemacht wurde, erbte Starkad die Feindschaft Thors und erhielt selber riesische Züge. Schon als Knabe zeigte er Riesenstärke, so erzählt jetzt die Sage, und mit zwölf Jahren wuchs ihm der Bart lang am Hals herab. Bis zu den Schultern eingeschneit, soll er einst am windbewegten Hang auf neun seiner Gegner gewartet haben, und da er sie alle in furchtbarem Kampf niedergerungen und sich erschöpft auf einem Felsen niedergelassen hatte, drückte sich in diesen die bleibende Spur seiner Gestalt ein. Er lebt dreifache Lebenszeit, schließlich ist sein ganzer Körper narbenbesetzt von den gräßlichen Wunden, die er im Königsdienst und auf langen Wikingerfahrten erhalten, und in solcher Entstellung wird er zum Gespött der jungen Höflinge in Upsala, die an ihm noch die Stummel von acht Armen, das Zeichen seiner trollhaften Abkommenschaft, zu sehen vermeinen:

[1] Widsid-Lied 45 ff. — [2] ed. Holder 187 ff. Wiederherstellung des Liedes durch Genzmer Th. I 186 ff. — [3] Th. I 191 ff; Edd. min. 38 ff. — [4] Schon bei Snorri und Saxo.

Jeder lacht,
Laß ich mich sehen,
Wilden Blick,
Die Wolfsschnauze,
Graues Haar,
Hängende Schultern,
Rauhe Haut,
Den Hals voll Narben[1].

Noch im Tode beißt sich sein abgeschlagenes Haupt grimmig in eine Scholle ein, „dermaßen seine Wildheit durch die Wut des sterbenden Mundes besiegelnd" (Saxo): ein düsteres, realistisch gezeichnetes Bild, das viel Ähnlichkeit hat mit dem deutschen Hagen und zur Lichtgestalt Sigfrids in scharfem Gegensatz steht.

Aus diesen verschiedenen Elementen flicht sich sein Leben im „Rückblick", in den späteren ausführlicheren Prosadarstellungen Saxos und in der Gautrekssaga[2] zusammen. Ein feiner Kunstgriff der Sage ist es, daß sie die Widersprüche der geteilten Seele und Handlungsweise Starkads auf die gegensätzlichen Einwirkungen der höchsten Götter Thor und Odin zurückführt, sie dadurch motiviert und in einen höheren Zusammenhang hineinstellt. Auf das Wesen dieser Götter fällt dabei ein bezeichnendes Licht:

Storwirk, der Sohn des Wasserriesen Starkad, raubte Ani, die Tochter des Jarl Freki von Helgeland, und brachte sie nach Thruma, einer Insel vor Agde in Südnorwegen, die ihm König Harald geschenkt. Nach Jahren zogen die Schwäger Storwirks zur Rache heran und brannten über ihm und Ani den Hof nieder. Ihr Sohn Starkad, der am Hofe König Haralds weilte, kam mit dem Leben davon. Mit Wikar, dem Königssohn, ward er zusammen erzogen; aber Herthjof, König von Hördaland (Harđanger), fiel ein in Agde, tötete Harald und schleppte Wikar als Geisel mit sich. Ein Bauer Hroßharsgrani – es ist Odin – rettete Starkad und brachte ihn nach Ask, seinem Hof auf der Insel Fenring (Askö bei Bergen). Nach Jahren ward Wikar als Wächter gesetzt an die Marken des Landes, kam auf seinen Streifzügen nach Ask und fand dort seinen nunmehr zwölfjährigen Pflegebruder Starkad wieder. Sie verbanden sich aufs neue und gewannen noch andere kühne Genossen. Mit diesen zogen sie aus zur Vaterrache und erschlugen Herthjof auf seinem Gehöft.

Wikar ward König in seines Vaters Reich, und mit Starkad, seinem Blutsbruder, erweiterte er gewaltig seine Macht. Auf weiten Wikingfahrten erwarben sie sich Ruhm und Beute und tauschten Geschenke, ihre Freundschaft festzumachen.

Einst zogen sie wieder zusammen auf Kriegsfahrt. Von Agde segelten sie nordwärts nach Hördaland und hatten viel Volk bei sich. Unter starkem Gegenwind lagen sie lange vor einigen Holmen. Sie warfen den Spahn um besseren Fahrwind, und es fiel so, daß

[1] Th. I 195. — [2] Sonderausgabe von W. Ranisch; teilweise deutsch von L. Ettmüller, Altnord. Sagenschatz 393 ff.

Odin aus dem Heer einen Mann haben wollte nach dem Losfall und daß man ihn hängen sollte. Da ward die Mannschaft zum Losfall geordnet. Das Los des Königs Wikar kam heraus. Da wurden alle still, und man beschloß, die Ratsmänner sollten sich am nächsten Tag wegen dieser schlimmen Geschichte miteinander besprechen. Um Mitternacht weckte Hroßharsgrani seinen Ziehsohn und forderte ihn auf, mit ihm zu kommen. Sie nahmen ein kleines Boot und ruderten zu einem Eiland zwischen den Holmen. Sie gingen zum Wald hinauf und fanden da in dem Wald eine Rodung. In der Rodung waren viele Männer, und ein Thing war angesetzt. Elf Männer saßen da auf Stühlen, aber der zwölfte war leer. Sie gingen auf die Versammlung zu, und Hroßharsgrani setzte sich auf den zwölften Stuhl. Da begrüßten ihn alle als Odin. Er sagte, die Richter sollten das Schicksal Starkads bestimmen. Da nahm Thor das Wort und sagte: „Alfhild, die Mutter von Starkads Vater, wählte zum Vater lieber den hochweisen Jöten als den Asathor, und ich schaffe dem Starkad das, daß er weder Sohn noch Tochter habe und daß er so sein Geschlecht beschließen soll." Odin erwiderte: „Das schaffe ich ihm, daß er drei Mannesalter leben soll." Thor sagte: „Er soll in jedem Mannesalter eine Schandtat verüben." Odin erwiderte: „Das schaffe ich ihm, daß er die besten Waffen und Kleider besitze." Thor sagte: „Das schaffe ich ihm, daß er weder Land noch Grund besitzen soll." Odin sagte: „Ich gebe das, daß er bewegliches Gut haben soll." Thor sagte: „Das lege ich auf ihn, daß er niemals glaube genug zu haben." Odin erwiderte: „Ich gebe ihm Sieg und Geschicklichkeit zu jedem Kampf." Thor erwiderte: „Das lege ich auf ihn, daß er in jedem Kampfe schwere Wunden davontrage." Odin sagte: „Ich gebe ihm die Gabe der Dichterschaft, daß er nicht langsamer zum Wort als zum Werke sei." Thor sagte: „Was er macht, soll er nicht behalten können." Odin sagte: „Das schaffe ich ihm, daß er den vornehmsten und besten Männern wert erscheine." Thor sagte: „Verhaßt soll er allem niederen Volk sein." Da urteilten die Richter, daß dem Starkad alles das werden solle, was gesagt worden sei, und die Versammlung trennte sich. Hroßharsgrani aber und Starkad gingen zu ihrem Boote. Da sagte Hroßharsgrani zu Starkad: „Wohl magst du, Pflegesohn, mir nun die Hilfe lohnen, die ich dir geleistet habe", und Starkad stimmte zu. Da sagte Hroßharsgrani: „Da sollst du mir nun den König Wikar senden, aber ich werde selbst die Mittel dazu in deine Hand legen." Starkad versprach das. Da gab ihm Hroßharsgrani einen Ger in die Hand und sagte, dieser werde als ein Rohrstengel in seiner Hand erscheinen. Sie fuhren darauf zu ihren Leuten zurück, als es eben tagte.

Am Morgen traten die Ratgeber des Königs zusammen zur Beratung. Sie wurden einig, daß sie des Opfers gedenken müßten, und Starkad legte ihnen seinen Plan vor. In der Nähe stand eine Föhre und ein hoher Baumstumpf bei der Föhre; von der Föhre aber hing ein dünner Ast nieder und streckte sich aus durch das Gezweig. Nun bereiteten die Diener den Männern die Mahlzeit, und es wurde dazu ein Kalb geschlachtet und ausgeweidet. Starkad ließ die Kalbsdärme nehmen, stieg auf den Baumstumpf, bog oben den dünnen Ast herab und schlang die Kalbsdärme darum. Da sagte Starkad

zum König: „Nun ist hier der Galgen für dich bereit, König, und er wird dir nicht sehr gefährlich scheinen. Nun komm hierher, und ich werde dir die Schnur um deinen Hals legen." Der König sagte: „Möge diese Zurüstung nicht gefährlicher sein als sie dir scheint! Doch glaube ich, daß mir das nichts schaden kann. Ist es aber anders, so mag das Schicksal walten, was auch geschehe." Dann stieg er auf den Stumpf; Starkad legte den Strang um seinen Hals und stieg herab vom Stock. Da stach Starkad mit dem Rohr nach dem König und sagte: „Nun gebe ich dich dem Odin!" Da ließ Starkad den Föhrenast los. Der Rohrstengel wurde zu einem Ger und durchbohrte den König. Der Stumpf fiel unter seinen Füßen um; die Därme aber zogen sich zum Halsband zusammen[1]. Der Zweig schnellte in die Höhe und hob den König bis ins Geäst empor. Da starb er. Die Holme aber heißen seither Wikarsholme.

Ihre Begründung erhält diese Episode im Eingang der Halfssaga[2]. Darnach hieß Wikars Vater Alrek und war König von Hördaland. Er heiratete Signy, eine Adlige seines Landes; aber auf einem Kriegszug hielt ihm sein Dienstmann Koll die größere Schönheit der Geirhild vor, die er beim Bierbrauen gesehen habe. „Zur Begegnung mit Geirhild kam Hatt, der als Odin erfunden ward, als sie mit der Leinwand beschäftigt war. Er verhandelte so mit ihr, daß König Alrek sie heiraten sollte, sie aber sollte bei allem ihn anrufen. Der König sah sie, als er heimfuhr und machte mit ihr den Brautlauf noch denselben Herbst. König Alrek wollte nicht beide zusammen als Frauen haben wegen ihrer Eifersucht und sagte, diejenige wolle er behalten, die ihm das bessere Bier braue, wenn er vom Mannenaufgebot zurückkomme. Sie wetteiferten miteinander im Brauen. Signy rief Freyja an, Geirhild aber Hatt. Der gab als Hefe seinen Speichel und sagte, er wolle für seine Dazwischenkunft das, was zwischen dem Kessel und ihr sei. Ihr Bier wurde gutgeheißen. Da sagte Alrek:

Geirhild, hüte dich,
Gut ist dein Bier.
Möchte nur Unheil
Vermieden werden!
Ich sehe hangen,
An hohem Galgen,
Weib, deinen Sohn
Odin überwiesen.

In demselben Jahre wurde Wikar geboren, der Sohn Alreks und der Geirhild."

Ein zweites Neidingswerk Starkads erzählt Saxo: Zu hohen Jahren gekommen, diente der Kämpe König Ali dem Kühnen von Dänemark. Der aber herrschte grausam, so daß sich seine Jarle gegen ihn auflehnten. Da sie nicht selbst wagten, Hand an ihn zu

[1] Nach Saxo, H. 184 hängt Starkad den Wikar mit Weidenruten und tötet ihn mit dem Schwert, als der Strick sein Werk zu langsam verrichtet. — [2] Ausgabe der altnord. Saga-Bibl. 14, 1909.

legen, suchten sie Starkad durch Gold zu gewinnen. Dieser ließ sich verblenden und erschlug seinen Herrn, als er im Bade war. Aber die Tat reute ihn, und er ward so ergrimmt über den schlimmen Plan, daß er auch die Hauptanstifter tötete. Des Lebens überdrüssig irrt er dann auf der Heide umher, hängt sich das Gold um den Hals und sucht sich damit einen Mörder, der ihn erschlage. Aber alle fürchten sich vor dem altersgrauen, grimmigen Unhold, und erst Hader, dem er den Vater erschlug, erklärt sich bereit, das Henkerswerk zu verrichten, läßt sich das Schwert reichen und tötet ihn.

Von einem dritten Neidingswerk weiß die Sage nichts.

Harald Kampfzahn. Ohne greifbare geschichtliche Unterlage bleibt die große Völkerschlacht auf dem Bravellir mit der Gestalt des dänischen Führers Harald Kampfzahn[1]; um so klarer aber hat die Sage das Verhältnis des Königs zu Odin herausgearbeitet und die Schlacht zu einem großartigen Wunschbild germanischer Kampftodsehnsucht erhoben. Zuerst erwähnt um 980 von einem isländischen Skalden, heißt Harald bereits in einem Eddalied „dem Gott gezeichnet". Aber erst Saxo[2] und eine wohl gleichzeitige isländische Sammlung von dänischen Königsgeschichten, das sog. Sögubrot[3], bieten ausführlichere Schilderungen seines Lebens.

Harald, Kampfzahn geheißen um seiner Kampfbegierde willen, nach andern um der goldenen Eckzähne, die er hauerartig vorn im Gesichte trug, wächst früh zum tapferen Kämpen heran und gewinnt sich die Gunst Odins dadurch, daß er ihm alle Feinde verspricht, die er mit seinem Schwerte fälle. Der Gott gibt ihm dafür, daß kein Eisen ihn beiße, und leiht ihm die Kunst der keil- oder eberkopfförmigen Schlachtordnung. Viele Kriege unternimmt er, erweitert sein Reich über Schweden und England und häuft seinen Ruhm. Im Purpurmantel, das Haar mit goldgesticktem Band umschlungen, sieht man ihn in die Schlacht ziehen, „dermaßen daß er nicht wie zum Kampf, sondern zum Gastmahl geschmückt erschien" (Saxo). Stets siegreich, verbringt er sein Leben im Kampf- und Fechtspiel und wünscht, zu hohem Alter gekommen, nur eines: nicht den Strohtod zu sterben, sondern in ehrenvollem Kampfe zu fallen. In seltsamer Weise erfüllt Odin seine Bitte. In Gestalt Brunos, seines alten Vertrauten, hetzt er des Königs Neffen Ring, der Schweden von Harald zu Lehen hat, zum Kriege auf. Beide rüsten sieben Jahre und werben Bundesgenossen zum größten Ringen, das die Welt gesehen[4]. Von allen Seiten ziehen sie heran, und die berühmtesten Helden – die Sage zählt sie in langen Listen auf – drängen sich unter die Kampfscharen. Ein Traumgesicht kündete Iwar, dem Großvater Haralds, vor seinem Tode das Ereignis voraus: Ein großer goldfarbener Drache schien ihm vom Meere herzufliegen, und Funken stoben von ihm zum Himmel wie von einem Ambos, und alle Lande ringsherum leuchteten auf. Hinter ihm her flogen sämtliche Vögel des Nordlands. Von Nordosten aber zog eine große

[1] Vgl. Hoops RLgAK s. v. Haraldr Hilditanur (Heusler). — [2] H. 247 ff. — [3] FAS I 285 ff. — [4] Heidr. s. 157.

Wolke herauf mit Regen und Sturm, und Wälder und Land schwammen im Regen, und Donner krachten, Blitze zuckten auf. Und der große Drache flog vom Meer aufs Land, und Regen und Sturm erhoben sich gegen ihn, und die Finsternis war so groß, daß man nichts mehr sah, nur noch den großen Lärm des Donners und Sturmes hörte.

Auf dem Bravellir an der Grenze von Schweden und Ostgotland treffen sich die Scharen; sie haseln das Feld, und Bruno ordnet selber den dänischen Heerkeil. König Ring wartet die Zurüstungen seines Gegners ab und zieht ihm dann mit seinen Mannen entgegen. An der Spitze des Dänenheeres ficht Ubbi, der Friese, und verrichtet Wunder der Tapferkeit. Selbst Starkad, der auf seiten Rings mitkämpft, erhält sechs Wunden und glaubt selten sich mit einem solchen Manne geschlagen zu haben. Trotzdem werden die Dänen Haralds geworfen. Der erblindete König fährt im Schlachtwagen und fragt seinen Wagenlenker, in welcher Aufstellung die Feinde kämpften. Zu seinem Erstaunen erfährt er von Bruno, daß sie auch im Keile geordnet seien. Da ahnt der König, daß Odin ihm den Sieg entziehen wolle, weil doch nur er das Geheimnis dem Feinde verraten haben könne, und er bittet den Gott, wenn er den Dänen wirklich den Sieg versage, ihr Heer mit ihm fallen zu lassen, auf daß er mit würdigem Gefolge in Hel einziehe. Dafür solle ihm nochmals die ganze Schar der Waltoten zugelobt sein. Dann nimmt er ein Schwert in jede Hand, teilt Hiebe aus mit Heldenkraft und wütet furchtbar unter den Feinden, obschon er selbst kaum stehen und sehen kann. Bruno, der Gott, aber stürzt ihn plötzlich vom Wagen und zerschmettert ihm, dem durch Eisen Unverwundbaren, das Haupt mit der Keule, die der König sonst zu führen pflegte. Als Ring hört, daß Harald gefallen ist, schließt er sogleich Frieden mit den Dänen und läßt nach der Leiche suchen, um ihr die letzten Ehren zu erweisen. Er läßt den Wagen des Königs mit kostbaren Decken belegen und sein Schlachtroß davor spannen. Den eigenen Sattel fügt er hinzu und bittet die Götter, Harald möge auf diesem Rosse an der Spitze seiner Genossen in die Unterwelt einreiten und für Freund und Feind bei Hel ruhige Wohnung auswirken. Dann läßt er den Scheiterhaufen schichten und von den Dänen das goldbeschlagene Schiff des Königs daraufschaffen, und während die Flamme den Leichnam verzehrt, geht er herum bei den Edlen und mahnt sie, Waffen, Gold und andere Kostbarkeiten zur Ehre des Toten in das Feuer zu werfen[1]. Die Asche birgt er in einer Urne, läßt sie nach Leire schaffen und dort mit Roß und Rüstung nach Königssitte beisetzen.

Hadding. Die rein sagenhafte Geschichte von Hadding ist uns nur bei Saxo[2] überliefert. Hadding hat seinen Vater im Kriege verloren und wird von einer Riesin im Walde aufgezogen. Als er herangewachsen, nimmt sich Odin seiner an und gibt ihm den Wiking Liser zum Freunde. Bald nachher rettet er ihn aus einer Niederlage, entführt ihn zu

[1] Im Sögubrot gibt Ring dem toten König seinen eigenen Wagen „und ließ ihn tun, wie er wolle, nach Walhall reiten oder fahren". Rings Mannen umkreisen die Brandstätte wie bei Attilas oder Beowulfs Begräbnis. — [2] H. 19 ff.

Roß in seine Halle und erquickt ihn mit süßem Trunke. Dann enthüllt er ihm, daß er in die Gefangenschaft seiner Feinde geraten werde, aber weist ihm einen Lösezauber zu seiner Befreiung: in der Nacht soll er den Löwen töten, dem die Gefangenen vorgeworfen werden, und Herz und Blut desselben genießen; das werde ihm ungeahnte Kräfte bringen. Auf seinem Roß führt ihn der Gott zurück. „Da warf Hadding voller Verwunderung einen forschenden Blick durch die Lücken des Mantels, unter dem er zitternd sich barg, und sah, wie die Hufe des Pferdes über das Meer hinschritten; auf des Alten Mahnung aber wandte er die erstaunten Augen von dem schaudervollen Wege ab.“ Nachher wird er wirklich gefangen; er tötet den Löwen und entkommt, da Odin die Wächter im Schlafe festhält.

Hadding übt Vaterrache, tötet ein furchtbares Meerungeheuer und verfällt dadurch dem Fluch eines Riesen. Durch Opfer an die Wanengötter entsühnt er sich und nimmt mit ihrer Hilfe entschiedener den Kampf gegen die dunkeln Mächte auf. Er befreit die norwegische Königstochter Ragnhild aus der Gewalt eines Riesen und erhält sie dafür zum Weibe. Jetzt wird er von Odin für reif erachtet, einen Blick zu tun in das Reich der Lebenserneuerung: Als er einst mit seiner Braut bei Tische sitzt, taucht neben dem Herdfeuer eine Frau aus dem Boden, die Schierling in ihrem Schoße trägt. Erstaunt fragt Hadding, wo so frisches Grün zur Winterszeit wachse und wünscht selber den Ort zu sehen. Da nimmt sie ihn unter ihren Mantel und verschwindet mit ihm in der Erde. Auf abgetretenem Steige führt sie ihn durch Dunst und Nebel vorüber an Gestalten vornehmer Männer in Purpurgewändern, bis sich ein sonniges Gefilde vor ihnen öffnet voll von den Kräutern und Gräsern, wie sie die Frau gebracht hatte. Auf ihrem Weiterwege müssen sie über einen reißenden Strom, dessen bleigraue Fluten starrende Waffen aller Art mit sich fortwälzen. Jenseits des Flusses sehen sie zwei Reihen Krieger miteinander im Kampf. Auf die Frage, was das zu bedeuten habe, antwortet die Begleiterin, das seien „die im Kampfe Gefallenen, die nun beständig das Bild ihres Untergangs wiederholten und im gegenwärtigen Spiel dem Tun ihres vergangenen Lebens nacheiferten.“ Eine hohe, schwerübersteigliche Mauer wehrt ihre weitere Wanderung. Vergeblich versucht die Frau, darüberzuspringen; auch daß sie ihren Leib zusammenschrumpfen läßt, hilft ihr nichts. Sie trägt einen Hahn bei sich. Dem reißt sie den Kopf ab und wirft ihn über den Zaun. Sogleich regt sich im Vogel neues Leben und durch lautes Krähen bekundet er die erneuernde Kraft dieser Stätte.

Mit solchem Wissen ausgerüstet, zieht Hadding mit Ragnhild nach Dänemark, seinem Stammland, zurück. Aber neue Kriege führen ihn zum Kampf gegen die finnischen Bjarmier. Als sie an Norwegen vorbeifahren, winkt ihnen Odin mit dem Mantel von der Küste aus. Hadding nimmt ihn an Bord und wird von ihm in das Geheimnis der keilförmigen Schlachtordnung eingeweiht. In der Schlacht hilft ihm der Gott mit einem Bogen von wunderbarer Kraft: zehn Pfeile gehen auf die Sehne, und keiner verfehlt sein Ziel. Indessen führen die zauberkundigen Finnen durch magische Lieder ungeheure

Regengüsse herbei. Aber Odin übt Gegenzauber und vertreibt das Wetter durch Sturmwind und Gegennebel. Hadding siegt, und scheidend ermahnt ihn der Gott, nur ruhmbringende Kriege zu führen und ferne Kämpfe lieber als nahe zu wählen. Zum Schlusse weissagt er ihm, daß er eines freiwilligen Todes sterben werde. Und so geschieht's: In Schweden hat Hadding dem Hunding zur Herrschaft verholfen und gewinnt dafür dessen treue Freundschaft. Als Hadding fern auf Wikingzügen ist, dringt ein falsches Gerücht von seinem Tode zu Hunding, der alsbald ein großes Gastmahl zu Ehren seines Freundes rüsten läßt. Er selbst übernimmt das Amt des Mundschenken, strauchelt aber, fällt in das volle Faß und ertrinkt im Gerstensaft. Wie Hadding das hört, will er ihn nicht überleben, und Treue mit Treue vergeltend, erhängt er sich vor den Augen des Volks.

Odin und der Schmied von Nesjar[1]. Im Winter 1208 gegen Ende des Krieges zwischen Baglern und Birkebeinern wohnte ein Schmied zu Nesjar. Es geschah eines Abends, daß ein Mann geritten kam, ihn um Herberge bat und sein Pferd beschlagen ließ. Der Hauswirt war bereit. Sie standen lange vor Tag auf und begannen zu schmieden. Der Hauswirt fragte: „Wo warst du vorige Nacht?“ Der Gast antwortete: „In Medaldal, nördlich von Telemark.“ Der Schmied wollte das nicht glauben, weil es unmöglich sei. Er begann nun zu schmieden, doch es ging nicht vorwärts, wie er wollte. Da sagte der Gast: „Schmiede du so, wie es von selber werden will.“ Da wurden größere Hufeisen daraus, als der Schmied je zuvor gesehen hatte. Sie paßten aber genau dem Pferde, und er beschlug es. Da sprach der Gast: „Du bist ein unverständiger und unweiser Mann. Warum fragst du nichts?“ Der Schmied sprach: „Was für ein Mann bist du oder woher bist du gekommen oder wohin willst du gehen?“ Er antwortete: „Von Norden bin ich aus dem Lande hergekommen, und hier habe ich nun mich lange in Norwegen aufgehalten, und ich habe jetzt vor, südwärts ins Schwedenreich zu fahren, und lange bin ich jetzt auf Schiffen gewesen, aber nun muß ich mich auf einige Zeit ans Pferd gewöhnen.“ Der Schmied sprach: „Wohin gedenkst du heut abend?“ „Südwärts nach Sparmork“, sagte er. „Das kann nicht wahr sein“, sagte der Hauswirt, „denn das kann man kaum in sieben Tagen reiten.“ Der Gast bestieg das Pferd. Der Hauswirt sprach: „Wer bist du?“ Er antwortete: „Hast du den Odin nennen hören? Hier kannst du ihn jetzt sehen, und wenn du dem nicht glaubst, was ich gesagt habe, so sieh nun, wie ich mit meinem Pferde über den Zaun setze.“ Das Pferd hufte da; er gab ihm die Sporen und setzte über den Zaun, ohne ihn zu berühren. Sieben Ellen hoch war der Zaun. Darauf sah der Schmied seinen Gast nicht mehr. Vier Nächte darauf wurde eine große Schlacht zwischen König Sörkwir und Eirik in Schweden geschlagen.

[1] Nach Golther, S. 286 f. und Unwerth 127 (mit Belegen ähnlicher Sagen bei andern germanischen Stämmen 130) aus der Hákonarsaga Sverrissonar, c. 20 (FMS IX 55 f). Der Sagaschreiber nennt den Schmied und gibt dessen eigene Erzählung, die ihm durch einen Mittelsmann zukam, wieder.

Die wilde Jagd (mecklenburgisch)[1]. Ein Bauer kam einst trunken in der Nacht von der Stadt, sein Weg führt ihn durch einen Wald, da hört er die wilde Jagd und das Getümmel der Hunde und den Zuruf des Jägers in hoher Luft. „Midden in den Weg! Midden in den Weg!" ruft eine Stimme, allein er achtet ihrer nicht. Plötzlich stürzt aus den Wolken nahe vor ihm hin ein langer Mann auf einem Schimmel. „Hast Kräfte?", spricht er, „wir wollen uns beide versuchen, hier die Kette, fasse sie an, wer kann am stärksten ziehen?" Der Bauer faßte beherzt die schwere Kette und hoch auf schwang sich der wilde Jäger. Der Bauer hatte sie um eine nahe Eiche geschlungen, und vergeblich zerrte der Jäger. „Hast gewiß das Ende um die Eiche geschlungen?" fragte der herabsteigende Wod. „Nein", versetzte der Bauer, „sieh, so halt ich's in meinen Händen." „Nun, so bist du mein in den Wolken", rief der Jäger und schwang sich empor. Wieder schürzte schnell der Bauer die Kette um die Eiche, und es gelang dem Wod nicht. „Hast doch die Kette um die Eiche geschlagen!" sprach der niederstürzende Wod. „Nein", erwiderte der Bauer, der sich eiligst losgewickelt hatte, „sieh, so halt ich sie in meinen Händen." „Und wärst du schwerer als Blei, so mußt du hinauf zu mir in die Wolken!" Blitzschnell ritt er aufwärts, aber der Bauer half sich auf die alte Weise. Die Hunde bellten, die Wagen rollten, die Rosse wieherten dort oben, die Eiche krachte an den Wurzeln und schien sich zu drehen. Dem Bauer bangte, aber die Eiche stand. „Hast brav gezogen", sprach der Jäger, „mein wurden schon viele Männer, du bist der erste, der mir widerstand! Ich werde dir's lohnen." Laut ging die Jagd an: hallo, holla! wol! wol! Der Bauer schlich seines Weges, da stürzt aus ungesehenen Höhen ein Hirsch ächzend vor ihn hin, und Wod ist da, springt vom weißen Rosse und zerlegt das Wild. „Blut sollst du haben und ein Hinterteil dazu!" „Herr", sagt der Bauer, „dein Knecht hat nicht Eimer noch Topf." „Zieh den Stiefel aus!", ruft Wod. Er tat's. „Nun wandre mit Blut und Fleisch zu Weib und Kind!" Die Angst erleichterte anfangs die Last, aber allmählich ward sie schwerer und schwerer, kaum vermochte er sie zu tragen. Mit krummem Rücken, von Schweiße triefend, erreichte er endlich seine Hütte, und siehe da, der Stiefel war voll Gold und das Hinterstück ein lederner Beutel voll Silber.

Hackelbärend[2]. In Niedersachsen und Westfalen wird der wilde Jäger auf die bestimmte halbhistorische Person eines Jägermeisters bezogen. Die Auslegung schwankt. Westfälische Überlieferungen nennen ihn Hackelbärend, Hackelbernd, Hackelberg, Hackelblock. Hackelbärend war ein Jäger, der auch Sonntags auf die Jagd zog; dieser Entheiligung wegen wurde er nach seinem Tode in die Luft verwiesen, wo er mit seinem Hunde, ohne sich auszuruhen, Tag und Nacht jagen muß. Nach einigen jagt er nur in den zwölf Nächten, von Weihnachten zu den heiligen drei Königen, nach andern immer, wann der Sturmwind heult, weshalb ihn einige den Joljäger nennen. Auf einem Umzuge ließ

[1] Aus Grimm, My 770f. — [2] Aus Grimm, My 767f.

Hackelberg zu Isenstädt (Bistum Minden) in Fehrmanns Scheune einen seiner Hunde zurück. Das ganze Jahr lag der Hund da, jeder Versuch und alle Gewalt ihn wegzubringen war vergebens. Als aber das folgende Jahr Hackelberg mit seiner wilden Hetze wieder vorüberfuhr, sprang der Hund plötzlich auf und rannte dem Heer bellend und klaffend nach. Zwei Burschen gingen abends von Bergkirchen durch den Wald ihre Bräute zu besuchen. Da hörten sie über sich in der Luft wildes Hundegebell und eine Stimme dazwischen rufen „Hoto, Hoto!" Das war Hackelblock, der wilde Jäger, mit seiner Jagd. Einer der Burschen erdreistete sich ihm nachzusprechen „Hoto, Hoto!" Da nahte Hackelblock mit seinen Hunden und hetzte die ganze Meute über den Verwegenen. Von dem Unglücklichen ist hernach auch nicht eine Spur gefunden worden.

Nach niedersächsischer Sage war Hans von Hackelnberg Oberjägermeister des Herzogs von Braunschweig und ein gewaltiger Weidmann; er soll 1521 gestorben, nach andern in diesem Jahre geboren und erst 1581 gestorben sein. Eines Nachts in schwerem Traum däuchte ihn, er kämpfe mit einem furchtbaren Eber und unterliege ihm zuletzt. Wirklich traf er bald hierauf das Tier und erlegte es nach hartem Kampf. In der Siegesfreude stieß er mit dem Fuß nach dem Eber und rief: „Hau nun, wenn du kannst!" Er hatte aber so heftig gestoßen, daß des Ebers scharfer Zahn durch den Stiefel drang und Hackelnbergs Fuß verletzte. Anfangs achtete er die Wunde wenig, aber der Fuß hub an zu schwellen, daß der Stiefel vom Bein geschnitten werden mußte und ein schneller Tod eintrat.

Hackelnberg „fatscht" in Sturm und Regen mit Wagen, Pferden und Hunden durch den Thüringer Wald, den Harz, am liebsten durch den Hackel (einen Wald zwischen Halberstadt, Gröningen und Derenburg). Am Todbette wollte er nichts vom Himmel wissen, und auf des Predigers Ermahnung versetzte er: „Unserm Herrn Gott möge der Himmel bleiben, wenn ihm nur seine Jagd bliebe", worauf der Prediger aussprach: „So jage bis an den jüngsten Tag!" was nun bis heute in Erfüllung geht. Kleinlautes Hundegebell oder Gekliffe kündigt ihn in der Luft an, eine Nachteule fliegt ihm voraus, vom Volk die Tutosel (Tutursel) genannt. Wanderer, denen er aufstößt, werfen sich still auf den Bauch und lassen ihn vorüberziehen; sie hören Hundegebell und den Weidruf „Huhu!" Tutosel soll eine Nonne gewesen sein, die sich nach ihrem Tod dem Hackelnberg gesellte und ihr „Uhu!" mit seinem „Huhuh!" vermischte. Ad. Kuhn, Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen Nr. 17, nennt ihn Hackenberg und Hackelberg; er soll auch Sonntags gejagt und alle Bauern seiner Gemeinde mitzugehn gezwungen haben; eines Tags aber kamen plötzlich zwei Reiter ihm an die Seite gesprengt, die ihn aufforderten mitzuziehen. Der eine sah wild und grimmig aus, seinem Pferde sprühte Feuer aus Nase und Maul; der Reiter zur Linken sah ruhiger und milder aus; Hackelberg aber wandte sich zu dem wilden, der mit ihm fortsprengte und in dessen Gesellschaft er bis zum Jüngsten Tag jagen muß.

Wieder nach andern hauste Hackelberg im Sölling, unweit Uslar, und man hört oft in diesem Wald zu Nacht Hundsgebell und greuliches Hornblasen. Sein Grab wird genau beschrieben; neben ihm ruhen zwei schwarze Hunde.

Die Namensherleitung

Über das Wesen des germanischen Hauptgottes gibt die Etymologie seines Namens klare, umfassende Auskunft. Die Namensform ist altnordisch Ōþenn, altsächsisch und angelsächsisch Wōden, langobarisch Wōdan, althochdeutsch Wōtan, Wuotan. Die Formen entsprechen sich und führen auf ein urgermanisches *wōdanaz zurück. Nebenher läuft eine kürzere Bildung: Ōþr im Altnordischen, Wōde im Niederdeutschen und Wuote im Oberdeutschen. Ōþr, oder nach gewöhnlicher Übertragung nordischer Namen Od, heißt Freyjas Gemahl, der von Odin nicht als fremde Gestalt abgetrennt werden kann[1]. Wode, Wuote aber sind die Namensformen, unter denen der Gott bei deutschsprachigen Stämmen bis heute fortlebt.

Der kürzeren Namensform entspricht genau das an. Nomen ōþr, welches als Adjektiv und als Substantiv vorkommt. Adjektivisch ergeben die Stellen der Edda, der Skaldenlieder und Sagas die Bedeutung „wütend, rasend, wild, zornig, heftig, gewaltsam, hurtig, rasend schnell" (gebraucht vom Sturmwind, vom Unwetter, von der erregten See, vom Feuer, von wilden und scheugewordenen Tieren, vom Menschen im Affekt und im Rausch[2]), entsprechend gotisch wōds „besessen, geisteskrank". Substantivisch hat das an. Wort die Bedeutung „Dichtergabe, Gedicht", fernerhin auch „Seele, Geist, Verstand". Oberdeutsches Wuote gehört zu ahd. wuot (in fer-wuot „wütend"), ags. wōd, nhd. Wut. Wuotes her (Heer) und daz wüetende (wütede oder wütische) her gehen seit dem Mittelalter gleichläufig nebeneinander her[3]. Wuot und ōþr entsprechen sich in der Form genau, inhaltlich ist im Altnordischen die substantivische Bedeutung „Wut" entfallen zugunsten des Adjektivs „wütend"; dafür trat aber vom selben Stamm die ablautende Form øþi „Wut, Wahnsinn, Raserei" (in Nebenbedeutung auch „Wissen, Geisteskraft, Gesinnung, Vernunft, verständiges Benehmen") ein.

Bedeutungsverwandt mit ōþr „Dichtung" sind ags. wōþ[4] „Gesang, Laut", altir.

[1] Erwähnt Vsp 25 und Hdl 48. — [2] Belege bei Egilssohn, Lex. poet. und im Wörterbuch der EdSG s. v. óþr. — [3] Golther 284f. — [4] Wegen ags. wōd : wōþ setzen manche auch für die beiden Bedeutungen von an. óþr zwei Wurzeln an: germ. *wōda- „Wut" und *wōþa- „Dichtung". Für unsere Frage ist das bedeutungslos. Denn ausdrücklich behaupten wir die Entwicklung des Dichtergottes aus dem Wutherrn nur für die Nordgermanen, bei denen beide Bedeutungen im Wort óþr zusammenliefen. Übrigens sind die beiden germanischen Wurzeln (wenn sie überhaupt zu Recht bestehen und nicht vielmehr im Ags. eine einzelsprachliche Differenzierung vorliegt) ursprachlich sicher auch dasselbe (daher von Walde im Vergl. WB d. idg. Spr. unter der Wurzel uat- 1 zusammengefaßt). — Noch sei hier angemerkt, daß zu óþr „Dichtung" wahrscheinlich auch Edda, der Name der wichtigen aisl. Liederhandschrift gehört (Falk-Torp s. v.).

fāith „Dichter", gall. οὐατεις N. Pl., lat. vātes „Seher, gottbegeisterter Sänger", die alle zur selben Wurzel idg. *vāt- gehören. Zur Bedeutung „Geist" stellt sich indisch api-vátati „er begreift". Endlich sei noch erwähnt, daß in den jüngeren Sprachen neben „Raserei" auch die Bedeutung „Brunst" für unser germanisches Wurzelwort auftaucht. So heißt mittelniederländisch woedig „wütend, rasend, heftig begehrend, von Liebe brennend" und neunorwegisch oda, ode „Unwetter, Lebensmut, Hitzigkeit, Brunst, Sperma".

Schon Adam von Bremen (um 1070) erklärte: Wodan id est furor und ließ sich dabei von dem richtigen Gefühle leiten, daß der Vollname Wuotan zum Stamme von Wut gehöre. In der Tat sind diese Vollnamen regelrechte Erweiterungen mit dem Bildungselement idg. -ano (-ino), welches den Eigner, den Herrn und Bewirker in einem durch das Wurzelwort näher bestimmten Bezirk bezeichnet[1]. Eben das ist Odin: Eigner, Herr und Bewirker des ōþr, Wutherr, Wüter, Wüterich, wobei man freilich von unserm eingeengten Begriff der Wut absehen und sich zur alten Bedeutung einer weit umfassenderen Raserei zurückfinden muß.

Aus der Wortuntersuchung ergibt sich natürliche Beziehung des Gottes zu allem gewaltsam Heftigen, Wilden, Stürmischen, Wütenden, rasend Dahineilenden, sowie zur stärksten Erregung und Aufwallung, zum Zorn, zur Wut, zur Raserei, zum Rausch, zur Brunst, und es kann nicht mehr befremden, daß er überall als Walter in Sturm und Unwetter, als Herr des Heeres, der rasenden Krieger und Berserkerwütigen, endlich als Führer sturmumtoster Segler und Seefahrer gefürchtet, gefeiert und angerufen wurde. Im Norden treten Dichter und Seher in seinen Schutz, weil dort ōþr auch „Dichtergabe" bedeutet und Dichten höchste Begeisterung und tiefste Erregungsfähigkeit voraussetzt, wie es die Wurzelbedeutung von ir. fāith, lat. vātes und ähnlich griech. μάντις „Seher" (zu μαίνομαι „rasen") bekundet. Und das Wesen des Gottes nimmt eben im Norden eine geistige Entwicklung mehr als das aller andern Götter, weil ōþr und øþi auch „geistiges Vermögen, Wissen, Vernunft, verständiges Benehmen" bedeuten können, etwa wie gr. μένος „gewaltsame Kraft, Wildheit, Zorn, Stärke, Mut" (verwandt mit μαίνομαι und μέμονα „anstürmen, erstreben") in die Bedeutung „Gemüt, Gesinnung, Verstand" übergeht (entsprechend lat. mens und memini). Odin tritt in Beziehung zu Mimir, dem ratklugen Weisen am Urdbrunnen, er quält sich um das Geheimnis der Welt, um letztes Wissen, Runen und Zauber, und er wird höchster Rater im Götterkreis und Walter über den Menschenschicksalen. So lehren es die Edda und die reichausgestalteten nordischen Sagen, welche allein ein vollständiges Bild des Gottes geben und maßgebend bleiben müssen in unsern Ausführungen.

[1] Beispiele bei Kluge, Nominale Stammbildungslehre² § 20: an. Herjan = gr. κοίρανος; ahd. scęffin „Schöffe" zu germ. skapjan „schaffen, ordnen, verordnen"; lat. dominus „Hausherr"; ai. janana „Erzeuger" und karana „Helfer". Auch im Germanischen setzen also die -ano-Bildungen, wie scęffin zeigt und wie zu erwarten, nicht unbedingt ein Kollektivum nach Art von got. þiudans (zu þiuda „Volk") voraus.

Anhangsweise muß hier ein Wort über die früheren Deutungen angefügt werden. So einfach die vorgetragene Entfaltung der Wodanvorstellungen aus der zugrunde liegenden Namensbedeutung erscheint, so schwer verständlich ist es, daß man diesen Weg bisher nie folgerichtig zu Ende ging. Zwar fand die Sprachforschung, nach Irrwegen, die hier übergangen werden können, schon seit längerer Zeit das Richtige, und ihre Vertreter anerkennen heute fast ausnahmslos, daß der Name zu germ. Wz. *wōda- „Wut, wütig" und idg. *vāt- zu stellen sei (also in air. fāith, lat. vātes seine Verwandten habe)[1]. Die Religionsgeschichte aber versäumte es, Gewinn daraus zu ziehen, und das ist nicht nur ein Unterlassungsfehler, sondern gab immer erneuten Anlaß zu Fehlanalysen des Gottes. Eine der hartnäckigsten – sie behauptet heute das Feld – ist die einseitige Ausdeutung Wodans als Totengott[2] und die Herleitung all seiner Funktionen von diesem Amte her. Wodan wäre nach dieser Auffassung[3] „Herr der *wōd", und diese *wōd müßte nach dem Muster von truht: truhtin kollektivisch als „Totenschar" verstanden werden. Nun ist aber ein solches *wōd nirgends bezeugt, und damit fällt die Erklärung in sich zusammen. Auch unterließen es ihre Vertreter, uns deutlich zu machen, wie denn ein solch einseitig gefaßter Totenführer zum Gott der Dichter, der Siegerfreude, des Rausches, der Begeisterung oder gar zum Götter- und Allvater, zum Herrn der himmlischen Walhall, zum Walter und Ordner im Himmel und auf Erden werden könne, warum er bei den Lebenden umgeht, Liebschaften anknüpft, dem vernichtenden Prinzip (Loki und seiner höllischen Brut) sich überall entgegenstellt? Wenn es im Mythus von der Erweckung der ersten Menschen heißt, Odin, Hönir und Lodur hätten ihnen Lebenskraft, Wärme und ōþr mitgeteilt, oder wenn Odins Dichtermet und Begeisterungstrunk ōþrōrir „Erreger des ōþr" heißt, wie ließe sich dieses deutlich zu Odin in Beziehung gesetzte ōþr mit jenem *wōd „Totenschar" vereinigen?

Demgegenüber sei wieder einmal daran erinnert: Götter sind seelische Mächte und daher nie einseitig bestimmt und im Grunde nur dem Erleben, nicht dem Begreifen zugänglich. Ihre Eigenart kann sich im Namen spiegeln und tut es zumeist, doch liegt sie nie im Wortbegriff, sondern im ganzen Umfang der Wortbedeutung. Nie wird es darum gelingen, von einer Seite oder einem Endbegriff aus ihr Wesen zu fassen[4]. Nicht aus dem Totenamt, aber auch nicht aus seiner Sturm- oder Kampfbedeutung, wie andere es wollten, lassen sich die verschiedenen Seiten Wodans entfalten. Wodan zeigt eine tiefe Todesbeziehung, und wie die Nacht vor dem Tag, so hat bei Wodan die nächtliche

[1] So die etymologischen Wörterbücher von Kluge (s. v. Wut), von Walde (Vgl. WB idg. Spr. s. v. uat-1), Falk-Torp (s. v. Onsdag), Feist (s. v. wōþs). — [2] Auf Grund der bekannten Tacitusstelle Germ. c. 9., daß die Germanen am meisten den Merkur verehrten, und der Wochentagsgleichung wednesday „Wodanstag" = mercredi. — [3] Ihre namhaftesten Vertreter sind Helm (Altgerm. Rel.-Gesch. I 262 f.) und Mogk (in Germanica, Sievers FS 260 ff.). — [4] Wer klar in diesen grundsätzlichen Dingen sehen will, der findet jetzt im 1. und 3. Band von Klages' Hauptwerk „Der Geist als Widersacher der Seele" (1929–32) ausführlichen Aufschluß (besonders S. 1015 ff. über den Unterschied des Begriffs von der Wortbedeutung).

Polseite den Vorrang vor der lichten Tagesseite. Aber die Todesseite ist nicht das einzige, und das geheimnisschwere Rätsel seines Wesens liegt in seiner Bipolarität, darin, daß er als Totengott das Leben mit umfaßt. Wohl hat er mit dem römischen Merkur einiges gemein, bezeichnenderweise aber gerade nicht das, was man gerne als Stütze für sein Totenführeramt heranzog, nämlich eben dies Führeramt. Denn der römische Merkur ist nur Handelsgott[1], und der Geleiter Hermes – übrigens auch noch nicht dasselbe wie ein Führer der Heertoten – ist griechisch. Die alte Gleichsetzung beider Götter muß also auf andern Zügen beruhen, etwa daß Merkur unter den römischen Göttern einzig und allein als ein Wanderer, ja geflügelt erschien, den Wünschelstab trug und wie der Sturmwind durch die Luft laufen konnte[2]. Nicht dem Merkur, aber auch nicht dem Dis oder dem Pluto steht Wodan am nächsten. Am ehesten hat er unter den Totenbeherrschern mit Kronos, wie sich noch zeigen wird, innere Verwandtschaft.

Gehen wir aber anstatt vom Totenamt und jenem unbezeugten *wōd „Totenschar" vom schwergewichtigen Inhalt des Wurzelwortes ōþr „Wut" aus, so erhält alles scheinbar Gegensätzliche, Unvereinbare im Wesen und Wirken des Gottes seinen inneren Mittelpunkt (auch die Rolle des Totenführers wird sich uns aus der eigenartigen Form des germanischen Rauschgefühls nebenher erklären), und wir stehen hier vor einem geradezu klassischen Beispiel, wie genau die Funktionen, Eigenschaften und Wirkungen eines Gottes dem Bedeutungsumfang der zugrunde liegenden Wortwurzel entsprechen können. Die Wichtigkeit der Etymologie und Wortforschung für die Religionswissenschaft springt dadurch erneut ins Auge.

Ein Erleben, und zwar, wie es sich zeigen wird, das Grunderlebnis heldischen Germanentums, hat dem Gott Wodan seine Entstehung gegeben und wirkte sein Bild einheitlich im Kern und nur äußerlich gebrochen in die verwirrende Mannigfaltigkeit von Namen, Wirkungen, Ämtern, unter denen er in den Mythen vor uns steht.

[1] G. Wissowa, Rel. u. Kultur der Römer², S. 305. — [2] Wie weit artfremde, am Buchstaben haftende Kurzsichtigkeit sich versteigen kann, zeigt Golther, der im Hb. d. My. 295 allen Ernstes die Meinung vertritt, Wodan sei im Wechselverkehr bei den Germanen am Niederrhein aus dem römischen Merkur hervorgegangen! – wie wenn man einen Gott einer Ware gleich vom Nachbarvolke beziehen könnte!

Herr der Berserker

Das Verhältnis des germanischen Kampfgottes zu den Kriegern beleuchtet scharf die Stelle Snorris: „War Odin auf dem Kriegszug, dann erschien er seinen Feinden gar furchtbar. Der Grund war, daß er die Kunst verstand, Aussehen und Gestalt nach Belieben zu wechseln... Solche Macht hatte Odin, daß er in der Schlacht seine Feinde blind oder taub machen konnte oder von Schrecken wie gelähmt, und ihre Waffen schnitten dann nicht mehr als Ruten. Aber seine eigenen Mannen gingen ohne Brünnen, und sie waren wild wie Hunde oder Wölfe. Sie bissen in ihre Schilde und waren stark wie Bären oder Stiere. Sie erschlugen das Menschenvolk, und weder Feuer noch Stahl konnte ihnen etwas anhaben. Man nannte dies ‚Berserkergang'. Wollte Odin seine Gestalt wechseln, dann lag sein Körper wie schlafend oder tot da, er selbst aber war ein Vogel oder ein wildes Tier, ein Fisch oder eine Schlange. Er konnte in einem Augenblick in ferne Länder fahren in seinen oder anderer Angelegenheiten."

Was Snorri hier vom Berserkergang der „eigenen Mannen Odins" berichtet, derjenigen Krieger also, die unter seinem besonderen Schutze standen, ist so wesentlich, daß wir uns ausführlich mit der merkwürdigen Erscheinung beschäftigen müssen. Zeugnisse darüber gibt es genug, völlig unverfälschte freilich nur im Norden; doch beweisen zahlreiche Spuren, daß das Berserkertum einst auch bei den andern Germanen verbreitet war. In Göttermythen und Heldenromanen spielt es dieselbe bedeutsame Rolle wie in den schärfer beleuchtenden Familiengeschichten (Sagas). Um ein zuverlässiges Bild zu erhalten, werden wir hauptsächlich diese Sagas zu Rat ziehen müssen[1].

Geschichtlich reicht das Berserkertum hinab bis in die Zeit Hakons, des Drontheimer Jarls (gest. 995), dann entartet es unter dem Einfluß des Christentums. Im 9. Jahrhundert – wir können nicht weiter zurückgehen, weil die Überlieferung erst damals die Ereignisse in wahre geschichtliche Zusammenhänge einzuordnen beginnt – stand es noch in voller Blüte. Harald Schönhaar, der Gründer des norwegischen Gesamtreiches, hatte eine Schar von zwölf Berserkern beständig um sich, übergab ihnen die Fahnenwache und wies ihnen auf seinem neuerbauten Schlachtschiff, dem berühmten „Drachen", den Platz auf der Vorderschanze an, der zu allen Zeiten den Tapfersten vorbehalten blieb[2]. In der entscheidenden Schlacht am Bocksfjord (872), die Harald den endgültigen Sieg über die Kleinfürsten und Bauern brachte, zeichneten sie sich besonders aus, und der Skalde Thorbjörn Hornklofi, selber ein Augenzeuge der Schlacht, dichtete von ihnen im Rabenlied:

[1] Das Beste über die Berserker findet sich immer noch bei K. Maurer, Die Bekehrung des Norwegischen Stammes zum Christenthume II 101 ff. — [2] Th. III 43, XIV 97.

Wolfspelze heißen sie,
Die walblutige
Schilde man schütteln sieht:
Schwerter röten sie,
Wenn sie zur Schlacht kommen;
Der kluge König
Läßt von Kernrecken nur
In der Schlacht sich schützen,
Die in den Schild hauen.
(Genzmer)

und vorher:

Da brüllten Berserker –
Los brach die Fehde –
Wolfspelze wild heulend
Wurfspeere schwenkten.
(Niedner)[1]

„Da war", sagt die Egilssaga von der Musterung nach der Schlacht, „keiner von denen, die vorn vor dem Segel auf dem Königsschiff gestanden hatten, ohne Wunde, außer denen, die kein Eisen biß. Das waren die Berserker[2]."

Snorri, der im Königsbuch die Zeit eben dieses Harald und seiner Nachfolger beschrieb, weiß von mehreren Männern jener Zeit, die „mächtige Berserker" waren[3]. Berühmt war Ulf, der mit Skallagrim, seinem Sohn, dem König besonders zähen Widerstand entgegensetzte. „Er konnte", erzählt die Egilssaga[4], „in allen Dingen guten Rat erteilen, denn er war sehr verständig. Aber jedesmal, wenn es zum Abend ging, wurde er so unwirsch, daß nur wenige Leute mit ihm ins Gespräch kommen konnten. Beim Dunkelwerden pflegte er schläfrig zu werden. Man erzählte sich, daß er des Nachts häufig in verwandelter Gestalt umging. Die Leute nannten ihn darum Kweldulf, d. h. Abendwolf." Vater und Sohn, die sich dem Machthaber nicht beugen wollten, beschließen nach der Schlacht am Bocksfjord, auszuziehen vom Hofe der Väter und auf der neubesiedelten Insel Island eine zweite Heimat zu suchen. Während sie noch der Küste Norwegens entlang fahren, treffen sie auf zwei Königsmannen, die, als Werkzeuge seiner Macht, bei Harald hohe Gunst genießen. Sogleich schreiten sie zum Angriff, und es entspinnt sich ein heißer Kampf. Von Kweldulf heißt es, daß er da in Berserkerwut geriet und alle Männer niederschlug, die ihm entgegentraten. Die Königsmannen werden überwältigt, der alte Bonde aber ist nach dem Anfall so ermattet, daß er unterwegs auf dem Schiffe stirbt[5]. – Sein Sohn Skallagrim hat die Anlage geerbt, daß sich nach Sonnenuntergang seine Kraft zuweilen übermäßig steigert, wenn auch von einer Verwandlung nichts mehr verlautet. Wenig fehlte, daß er in einem solchen Anfall einst den eigenen Sohn Egil erschlug, hätte ihn nicht seine zauberkundige

[1] Th. II 194 und XIV 108. — [2] Th. III 44. — [3] Th. XIV 101 und 107. — [4] Th. III 29. — [5] Th. III 82 ff.

Magd geistesgegenwärtig abgelenkt[1]. Bezeichnend ist, wie sich das entbundene Rasen immer mehr im Geschlechte verliert. So zeigt Kweldulfs Enkel Egil, der berühmte Skalde, wohl noch die ungewöhnliche Kraft seiner Väter und beweist sie schon als kleiner Knabe, doch wird vom Abendgang nichts mehr berichtet[2].

In die Zeit Jarl Hakons fällt die Geschichte von Halli und Leiknir[3], die wiederum bedeutsames Licht auf das Berserkertum wirft, wenn die spätere Auffassung auch die Erscheinung bereits in einer gewissen Entartung darstellt: Der Isländer Wermund findet im Gefolge Jarl Hakons ehrenvolle Aufnahme. Er bleibt den ganzen Winter über in seiner Umgebung und darf sich vor der Heimkehr nach Island aus dem Gute des Jarls etwas wählen. Am Hofe zu Drontheim weilen auch zwei Brüder, die der König von Schweden dem mächtigen Jarl als Geschenk übersandt hatte. „Der eine hieß Halli, der andere Leiknir. Das waren große und starke Männer, und nirgends in Norwegen noch sonstwo weit und breit fand man damals ihresgleichen. Sie fuhren oft in Berserkerwut und hatten kein menschliches Gebaren mehr, wenn sie in Zorn gerieten. Beide rasten dann umher, besessen wie Hunde, und weder Feuer noch Eisen schreckte sie. Für gewöhnlich kam man ganz gut mit ihnen aus, wenn man ihnen nicht in den Weg trat. Raufbolde jedoch wurden sie, sobald man ihnen zu nahe kam." Diese Berserker bittet sich Wermund von Hakon aus. Der hat jedoch seine Bedenken: „Es geht, glaube ich, über die Kraft der meisten Bauernsöhne, jene in Zucht und Gehorsam zu halten, wenn sie auch in meinem Dienst immer willig gewesen sind." Die Brüder sperren sich denn auch dagegen und ziehen erst mit dem Isländer mit, als er verspricht, ihnen jeden Wunsch zu erfüllen. Das Verhältnis bleibt zuerst leidlich zwischen ihnen, bis Halli an Wermund die Forderung stellt, ihm zu einer günstigen Heirat zu verhelfen. Wermund gerät in Verlegenheit, weil er weiß, daß kein Weib aus besserem Geschlecht einem Berserker die Hand reichen werde, und weicht den Mahnungen Hallis aus. Da fährt der böse Wolfssinn in diesen, und als es zu einer gefährlichen Entzweiung kommt, findet Wermund es für besser, die ungefügen Gesellen abzuschieben. Er macht sie seinem Bruder Styr zum Geschenk; doch dem geht es nicht besser, und Halli fordert von ihm die eigene Tochter. Styr sucht Rat bei einem Tempelgoden. Der kommt auf den listigen Ausweg, Styr solle die Hand der Tochter von besonderen Dienstleistungen abhängig machen, die Halli nach alter Sitte verrichten müsse. Styr fordert die Schaffung eines

[1] Th. III 109ff. — [2] Dagegen stand sein Freund Önund, „der stärkste von den Männern, die in Egils Schar waren", im Rufe, „daß er zuweilen die Gestalt wechsle", III 199. Das Verhältnis zwischen Skallagrim und Egil ist ähnlich wie zwischen Thorolf Hängssohn und seinem Sohn Orm (XVII 106ff.): vom Vater glaubte man noch, er ginge als Doppelgänger, der Sohn hat nur noch die Stärke. „Alle seine Freunde wie seine Feinde sagen, er sei der stärkste Mann auf ganz Island gewesen in alter wie in neuer Zeit und dabei nicht einmal Doppelgänger", fügt der Sagaschreiber bezeichnend bei. Die Geschichte vom Goden Snorri sagt von einem Berserker (VII 149): „Er galt als Doppelgänger, solange er Heide war. Die meisten aber verloren ihre Zauberkraft damals, wenn sie getauft waren." — [3] Th. VII 58ff.

Weges durch das große Lavafeld hinter seinem Hof bis hinab zum Meer, einen Schafpferch mitten im Feld und einen Wall aus Lavablöcken zwischen seinen und seines Bruders Wermund Weideplätzen. Die Berserker machen sich an die Arbeit, und in kurzer Zeit steht das Riesenwerk vollendet da, von dem heute die Spuren noch zu sehen. Styr richtet ihnen indessen ein Bad in einer unterirdischen Badestube. „Die Berserker begaben sich heim am Abend und waren sehr müde, wie es die Art der Männer ist, die ihre Gestalt wechseln, daß sie ganz kraftlos werden, wenn die Berserkerwut von ihnen weicht." Sie steigen in die Stube hinab, Styr aber läßt ihnen dermaßen einheizen, daß sie dem Ersticken nahe sind, und als sie einen Ausbruch versuchen, werden sie von Styr niedergemacht[1].

Sagengeschichtlich am berühmtesten sind die zwölf Berserker der Heidrekssage[2]. Sie waren Brüder und die Söhne des Arngrim auf Bolm (in Helgeland, nördliches Norwegen) und der Eyfura. Arngrim stammte von dem Wasserriesen Starkad ab und galt selber als Berserker. Von den Söhnen war Angantyr der älteste und leistete zweier Männer Arbeit. Hadinge hießen die jüngsten; sie waren Zwillinge und verrichteten beide nur eines Mannes Werk. Jeder der zwölf besaß ein berühmtes Schwert, Angantyr hatte Tyrfing von seiner Mutter, welches von Zwergen geschmiedet war, hell blitzte wie ein Sonnenstrahl und nicht gezogen werden konnte, ohne daß es eines Mannes Töter ward. Sie fuhren weit herum in den Ländern, heerten und waren stets siegreich. „Und das war ihre Gewohnheit, wenn sie mit sich allein waren, daß sie an Land fuhren, wenn sie fanden, der Berserkergang komme über sie, und losbrachen gegen Wälder und große Felsen; war es ihnen doch schon geschehen, daß sie ihre eigenen Leute erschlagen und ihre Schiffe geleert hatten". Durch Hjalmar von Schweden und seinen Freund Örwar Odd sollten alle zwölf Brüder das Verderben finden. Angantyr hatte beim Julbier gelobt, Ingibjörg für sich zu gewinnen und wirbt um die Tochter des Schwedenkönigs. Ingibjörg entscheidet sich für Hjalmar, den treuen Gefolgsmann ihres Vaters. Da fordert Angantyr Hjalmar zum Holmgang. Auf der Insel Samsey (Samsö im Belt) treffen sie sich, aber der Kampf endet unglücklich für ihn und reißt die Brüder mit in den Tod[3].

Auch die zwölf nächsten Freunde Hrolf Krakis, unter ihnen Bjarki und Hjalti, hießen Berserker[4]. Saxo schildert[5] einen Berserker Hardben, der zwölf Kämpen nur darum beständig um sich hat, damit sie ihn fesseln, wenn der Anfall bei ihm sich ankündigt. Als er aber vom dänischen König Haldan eine Kampfaufforderung erhält, befällt ihn plötzlich eine solche Raserei, daß er den Rand seines Schildes mit den Zähnen zerreißt, feurige Kohlen verschluckt, durch prasselnde Feuer schreitet und besinnungslos

[1] Weitere Beispiele aus den Familiengeschichten sind Thrand der Steiger VII 149, Moldi XI 243, Olaf Zwillingsbraue XXIII 153. — [2] Heidrekss. c. 2ff. — [3] Vgl. dazu die beiden Lieder Kampf auf Samsey und Hjalmars Sterbelied Th. I 196ff. — [4] Bei Snorri, Th. XX 198. — [5] p. 223.

sechs seiner Gefährten niederschlägt. Ähnlich zeichnet Saxo andernorts[1] sieben Brüder und fügt hinzu, „daß ihre Wahnsinnserregung durch kein anderes Mittel gestillt werden konnte als durch scharfe Fesseln oder durch Menschenblut als Sühne". Später wurde es Mode, jedem Sagenfürsten ein Gefolge von zwölf Berserkern beizugeben, die meist dann als ungeschlachte Raufbolde im Sinne Hallis und Leiknirs geschildert werden[2].

Keine Erzählung beleuchtet schärfer die innere Seite der Erscheinung als die nordisländische Familiensaga von den Leuten aus dem Swarfadstal[3]. Sie sei darum etwas ausführlicher wiedergegeben. Ihr Gegenstand ist die erbitterte Fehde der Talbewohner in den ersten Zeiten nach der Besiedlung. Thorstein Swörfud („Strudelkopf", das Tal ist nach ihm benannt) hat einen Sohn Karl und einen Tochtersohn Klaufi, der bei dem Bauern Gris aufwächst. Gris heiratet später Sigrid, die Schwester Klaufis, und tritt damit in ein engeres Verhältnis zur Sippschaft Thorsteins. Ungebärdig, heftig und gewaltsam ist dies ganze Geschlecht, und in Klaufi, der zuweilen dem Berserkergang verfällt, erscheint die Wildheit bis zur Roheit gesteigert. Auf der Gegenseite ragt Ljotolf, der Vetter von Gris, durch Stellung und Ansehen hervor. Er hat Skidi zu seinem Vogte gemacht und steht in Verbindung mit den Asgeirssöhnen, deren Schwester Yngwild Wangenschön als Nebenweib bei ihm wohnt. Die Spannung, die längst zwischen beiden Parteien besteht, verschärft sich durch verschiedene Totschläge Klaufis, bricht aber erst offen aus nach der Hochzeit Grisens mit Sigrid. Beim Gelage schwört Klaufi, Yngwild Wangenschön zu schänden und an sich zu nehmen. Gezwungen folgt Yngwild ihm ins Haus, sinnt aber heimlich auf Rache und verabredet sich mit ihren Brüdern. Diese stehlen vom Hofe Klaufis einen Ochsen und machen sich mit ihrem Raub davon. Wütend geht Klaufi ihnen nach und findet den Ochsen im Türgang ihres Hauses. Er will ihn aufheben und zurücktragen, bleibt aber im Türrahmen damit hängen, doch schwellt der Zorn seine Kraft derart, daß er den Ochsen samt der Tür mit fortreißt und auf dem Rücken zu seinem Hof heimschleppt. Yngwild empfängt ihn mit täuschender Höflichkeit und tut schön mit ihm; da verläßt ihn sein Zorn und mit ihm die Kraft, „daß er die Last nicht mehr zwingen konnte, die er so lange getragen hatte". Er sinkt in der Tür zusammen, und das Schwert fährt ihm aus der Scheide. „Sie ergriff's und warf's hinaus in die Schneewächte und sprach: ‚Schwing's, wer's schwingen mag!'" Dann packt sie Klaufi und hält ihn fest; indessen eilen ihre Brüder heran und durchbohren ihn.

Der tote Klaufi hat keine Ruhe im Grabe. Als Gespenst reitet er nachts das Dach Karls und ruft die Seinen zur Rache auf. Die Schwester Sigrid folgt dem Rufe zuerst. Sie verwahrt sein Schwert Atlishort und reicht es Karl, daß er Gris damit töte, der zu Ljotolf übergetreten ist. Jetzt scharen beide Führer ihre Leute um sich und eröffnen einen scharfen Kampf gegeneinander. Klaufi selber greift mit ein. Er trägt seinen blutigen Kopf in der Hand, schlägt wild damit um sich, stellt sich vor die Feinde und sperrt ihnen

[1] p. 221. — [2] Zum Beispiel Th. XXI 248 und 277ff. — [3] Th. XI 231ff.

den Weg. Vom Hause Ljotolfs vermag Skidi ihn nur dadurch fernzuhalten, daß er einen großen Feuerbrand auf das Dach steckt. Ein hartes Ringen beginnt, als die Männer doch aneinandergeraten, und sie morden sich, bis nur noch die Führer übrig bleiben. „Und da sah Skidi im Talgrund einen Eber und einen Eisbären, und die gingen aufeinander los. Skidi trat zu den Männern und trennte sie und ließ sie nicht länger kämpfen. Da waren auf jeder Seite nur noch zwei. Ljotolf entwich und Skidi deckte ihn mit seinen Gesellen. Verschwunden aber war der Eber und der Petz." Karl kommt heim zu Thorstein, der seinen Sohn herzlich willkommen heißt: „‚Setze dich, Junge, und erzähl! Ich weiß nicht recht, warum dies Stück Arbeit mich angegriffen hat, als wäre ich auch in der Schlacht gewesen. Ich kann mich ja nicht von der Stelle rühren.' Karl sprach: ‚Ich wußte es, Vater, daß du mit dabei warst und uns halfst.' ... Thorstein Strudel wurde zu Bett gebracht, weil er so schwach war, und da lag er die ganze Nacht und den folgenden Morgen." So endete der blutige Kampf.

Klaufi aber spukt auch weiterhin noch herum. Seinem Verwandten Karl sagt er den Tod an. Der sieht eines Morgens gen Himmel und wechselt die Farbe. Von den norwegischen Gästen, die bei ihm im Hause sind, fragt ihn einer, warum er so bleich werde. „Karl sagte: ‚Es mag nichts weiter daran sein, ich habe eine Erscheinung gehabt.' ‚Was war es denn?' sagte der Norweger. ‚Ich glaubte, meinen Vetter Klaufi auf einem grauen Rosse durch die Luft reiten zu sehen, und ein Schlitten schleifte nach. Auf dem glaubte ich euch, meine Norweger, zu erkennen und mich selbst, und die Köpfe hingen uns heraus, und als ich das sah, werde ich wohl die Farbe gewechselt haben.'" Während sie solches zusammen reden, tönt plötzlich deutlich Klaufis Stimme aus der Luft, er spricht zwei Strophen und sagt dann laut: „Du sollst heut abend mit mir nach Hause, Vetter Karl." Und wirklich wird noch am selben Tag Karl von Ljotolf überfallen und stirbt nach heldenmütiger Gegenwehr. Sein Weib Thorgerd läßt ihn in ein Schiff legen und mit vielem Gut begraben am später so genannten Karlsbach, der nahe beim Hofe über den Strand rinnt. So war es sein ausdrücklicher Wunsch, den er im Tode geäußert hatte. „‚Denn ich denke mir's schön, die Schiffe zu sehen, wenn sie den Fjord hinein und hinaussegeln.'"

Die Sage bringt dann auch noch das rätselhafte Ende Ljotolfs mit Klaufi in Zusammenhang. „Er ward in einem unheimlichen Loch oben auf der Wiese tot aufgefunden. Er war von einem Messer durchbohrt, das aus dem Schwerte Atlishort geschmiedet war. Das Schwert hatte Klaufi besessen, und Ljotolf hatte es an sich genommen nach dem Gefechte mit Karl dem Roten."

Noch über Jahre hinaus wirkt Klaufis Gewalttätigkeit verheerend in der ganzen Umgebung und richtet unter Menschen und Vieh großen Schaden an. Der Sohn von Thorgerd, den sie Karl nannte nach dem Vater, beschließt, dem Spuk ein Ende zu machen. „Da ging er zum Grabhügel Klaufis und ließ ihn ausgraben. Da war er noch unverwest. Er ließ auf dem Felsen, der unterhalb des Gehöftes zu Klaufishängen steht, einen

großen Scheiterhaufen schichten und ihn dort zu Asche verbrennen. Karl ließ einen Kasten aus Blei machen und da die Asche hineintun und faßte ihn mit zwei eisernen Haken. Dann versenkte er den Kasten in die heiße Quelle, die südlich des Hofes zu Klaufishängen ist. Der Fels, auf dem Klaufi verbrannt wurde, sprang in zwei Stücke. Es geschah seitdem niemals mehr eine Untat von Klaufi."

Zu dieser Geschichte ist noch zu vergleichen, was das Besiedlungsbuch von dem Freigelassenen Dufthak auf Dufthaksholt im Südwesten Islands berichtet[1]. „Dufthak hatte Werwolfskräfte und so auch Storolf Hängssohn, der damals in Hwol wohnte. Sie stritten sich wegen der Weide. Ein Hellseher sah eines Abends um Sonnenuntergang, wie ein mächtiger Bär von Hwol und ein Stier von Dufthaksholt kam und sich bei Storolfswellir trafen; sie gingen sich wütend an, und der Bär war der stärkere. Am Morgen sah man eine Kuhle, wo sie gekämpft hatten, als wenn die Erde umgewälzt wäre. Die Stelle heißt jetzt Öldugröf (Wellgrube). Die beiden waren schwer wund und lagen zu Bett."

Dieselbe Quelle erzählt von dem Isländer Odd[2], daß ein Eisbär ihm Vater und Bruder tötete. Odd kommt dazu, wie er ihnen das Blut aussaugt. Zur Rache erschlägt er ihn und sättigt sich an dem Fleisch des Tieres, „und die Leute sagen, er habe den Bären ganz aufgegessen. Odd war seitdem feindselig und schwierig im Umgang. Er besaß solche Berserkerkraft, daß er, als die Leute von Thjorsardal (im Südwesten Islands) seine Schwester wegen Zauberei und Hexerei steinigen wollten, zu ihrem Beistand des Abends von Hraunhöfn (im äußersten Nordosten der Insel) fortging und am Morgen darauf im Thjorsardal ankam." Danach hätte er in einer Nacht die ganze Insel schräg durchquert.

Mit aller wünschbaren Deutlichkeit zeigen diese Berichte, um was es sich handelt beim Berserkergang. Wer sich nur einigermaßen in die isländischen Familiengeschichten eingelesen hat, weiß, daß sie mit einem Wirklichkeitsblick, wie er selten ist, Äußeres und Inneres schildern. Die Swarfadstalgeschichte gehört menschlich und künstlerisch nicht zu den höchsten Proben ihrer Gattung, und Kraftübermaß, Unbändigkeit und düstere Leidenschaft neigen in ihr schwerlastend nach der Seite des Dunklen, Rohen, Bösartigen, Gewalttätigen. Um so mehr, möchte man sagen, darf man ihrer unverfälschten Realistik vertrauen, die zudem Bestätigung findet in den angeführten Parallelen der anderen Sagas und nun ihrerseits aufs merkwürdigste die Beispiele von Berserkerwut und Werwolfsverwandlung aus der Heldensage beleuchtet.

Es ergibt sich, daß der Berserkergang in einer ungeheuren Kraftsteigerung besteht, welche teils zu bestimmten Zeiten (abends bei einfallender Dunkelheit), teils unter Wirkung heftiger Affekte (Zorn, Kampfbegierde, rasender Schmerz) den dazu Veranlagten „anfällt". Die Anlage kommt nur vor in besonders kräftigen Geschlechtern und scheint

[1] Th. XXIII 147. — [2] Th. XXIII 127.

sich in solchen gelegentlich vererbt zu haben. Stets wird hervorgehoben, wie sich diese Männer auch sonst im Leben durch Stärke auszeichneten und häufig hinzugefügt, daß ihre Söhne die Kraft noch besaßen, auch wenn sie den eigentlichen Berserkergang nicht miterbten. Genuß rohen Fleisches – bei den Wikingern vielfach bezeugt[1] – mochte, wie im Falle Odds, die Anlage noch befördern, auch der Anblick von Blut mag oft anreizend gewirkt haben. Dem Anfall geht, wenn er nicht etwa unvermittelt durch Zorn erregt wurde, ein schläfriger Zustand voraus. Der Berserker selbst spürt die Eindämmerung und sucht unter Umständen vorher den gefährlichen Folgen seines Leidens vorzubeugen (Zwölf Arngrimssöhne, Hardben). Denn im Anfall ist er seiner selbst nicht mehr mächtig und wütet vielleicht wie Skallagrim gegen den eigenen Sohn – im Norden etwas Unerhörtes. In entfesseltem Rasen knirscht er, und jene mit großer Übereinstimmung gezeichneten Züge treten auf – er beißt in den Schildrand, schnappt, heult und bellt wie ein Hund[2] –, die sein Gebaren als typisch wölfisch erscheinen lassen. Während übernatürliche Kräfte[3] aus ihm wirken, wird sein eigener Leib unempfindlich gegen Wunden. Daß Berserker glühende Kohlen verschlucken und unversehrt über Feuer schreiten, daß nicht Schwert noch Eisen ihnen etwas anhaben kann, wird oft bezeugt[4]. Weicht die Wut, so werden dagegen ihrer manche so kraftlos, daß sie nicht nur leicht überwältigt werden, sondern der eigenen Schwäche nicht selten erliegen (Halli und Leiknir, Kweldulf).

Gleich sei hier eingefügt, daß die nordische Sprache für die charakterliche Voraussetzung des Berserkerganges den bezeichnenden Ausdruck gramr, grimmr besaß, in dessen Bedeutung die Doppelsinnigkeit wohl zu beachten ist. Denn gramr heißt „Fürst" in der Edda und bezeichnete nach Snorris Zeugnis[5] zur Wikingerzeit schlechthin „den Häuptling, der heerte, und seine Heermannen". Das gleiche Wort heißt „Feind, gegnerisch gesinnt, zornig, ergrimmt" in den Liedern und umfaßt alles feindlich Entgegenstehende, ob es von Nornen, von Göttern oder von Menschen stamme. Grimmr hat ähnliche Be-

[1] Vgl. HH II. Es gibt viele nordische Sagen, welche den Kraftzuwachs und die gesteigerte Kampfgier des Helden auf den Genuß von Herz, Blut oder Fleisch eines wilden Tieres zurückführen, vgl. S. 26 und Maurer II 111. Dabei wirkt freilich der uralte Sympathieglaube mit ein, daß vom Gleichen Gleiches herkommen müsse. — [2] Vgl. außer den angeführten Beispielen Th. V 7 „da kam die Berserkerwut über sie und sie heulten wie Hunde" und V 115: Der Berserker „begann darum laut zu heulen und nahm den Schild in den Mund, sperrte das Maul über den oberen Schildrand, biß mit den Zähnen hinein und tat gar grausig". — [3] Die an. Sprache nennt den Berserker auch rammaukin „kraftvermehrt" und trollaukin „riesig gesteigert", Maurer II 107. Zur „übermenschlichen" Kraftsteigerung vgl. noch Maurer II 107 28. Zu beachten ist, daß Kweldulf Schwestersohn ist von Hallbjörn Halbtroll. In der Thorsteinss. uxafóts c. 10 FMS III 128 wird die Berserkerkraft Thorsteins auf seine Aussetzung in der Kindheit oder aber darauf zurückgeführt, daß sich der Geifer einer von ihm besiegten Unholdin über ihn ergoß. Dem Wütenden tritt Schaum vor den Mund, daher die Annahme, daß sich im Geifer die Kraft übertrage. — [4] Vgl. S. 7 und Th. XXIII 174f., wo der norwegische Berserker von sich rühmt: „Ich geh mit bloßen Füßen durch brennende Feuer und laß mich nackend auf die Spitze meines Schwertes fallen und beides tut mir nichts." — [5] Th. XIV 44.

deutung, entspricht ziemlich genau unserem „ingrimmig" und bezeichnet wie dieses außer
dem feindlich Gespannten, trotzig Bedrohenden auch das Verzerrte in den Gesichts-
zügen (vgl. unser „Grimasse" vom selben Stamm). Es wird von da aus zum Ausdruck
heftigsten Schmerzes[1], tiefsten Kummers[2] und stärkster Leidenschaft[3] vielfach gebraucht.
Das Substantiv gremi heißt „Zorn, Grimm", das Verbum gremia „zornig machen"[4].
Gramr, grimmr, gremi sind alles Ablautstufen derselben Wz. idg. *ghrem, die in gr.
χρεμετίζω seltener auch χρεμίζω, χρεμέθω „wiehern, knirschen", χρόμαδος, χρόμος
„das Knirschen", aslaw. gromu „Donner" wieder erscheint und sich in den germanischen
Sprachen sehr reich entfaltete. Die Grundbedeutung ist danach „knirschender Zorn", die
in den Ableitungen noch durchschimmert, mögen sie im übrigen bald mehr nach der see-
lischen, bald nach der anschaulichen oder physisch lautlichen Seite hinneigen[5].

Merkwürdig sehen wir hier das Feindlichste, den verbissenen Grimm, wie er bei einem
Hagen im deutschen Epos hervortritt, zum Ehrentitel des Fürsten gemacht, weil Zorn
und Wut Kampfanreizmittel und mehr noch Erreger des entraffenden Berserkersturmes
sind. Gram ist der Fürst, Gram heißt auch Sigurds Schwert und heißt der Kampfhund
Hrolf Krakis (S. 47). Die zähneknirschende Wut ist Inbegriff alles Schreckhaften und
zugleich alles Erstrebenswerten. Gremi Ōþins, der Zorn Odins[6] bedeutet Vernichtung
für den Feind, daher in der Edda verschiedentlich so viel wie „Niederlage"[7], den eigenen
Mannen aber die Gewähr des Sieges und sprengender Kraftvermehrung.

Von Kweldulf hieß es, daß er nachts häufig in verwandelter Gestalt umgehe, wes-
halb die Leute ihn „Abendwolf" nannten. Dufthak und Storolf kämpfen, so sieht es ein
Hellseher, bei Sonnenuntergang als Bär und als Stier, und am Morgen bezeichnet eine
wüste Erdkuhle den Ort ihres Ringens. Während des Kampfes im Swarfadstal sitzt der
greise Thorstein zu Hause, wird aber als Eber gegen einen Eisbären angehend draußen
gesehen und fühlt sich selber am Abend so angegriffen, als wäre er mit in der Schlacht
gewesen. Ebenso wütet im Heldenroman Bjarki als Bär unter den Feinden, während

[1] harmr grimmastr Ghv 17. — [2] grimt um hiarta Grp 51. — [3] grimm tár „wilde Tränen"
HH II 45. — [4] Zum Beispiel gremia goþ at sér „den Zorn der Götter erregen". — [5] Außer
den Bedeutungen „grimmig, zornig, schrecklich" für das Adj. „aufreizen, böse machen" für das
Verb., die überall wiederkehren, seien aus der lehrreichen weiteren Entfaltung der Wortsippe
genannt: ags. gremettan „brüllen, grunzen, wüten", ahd. gramizzōn „brummen, aufgebracht
sein", gagrim „Zähneknirschen", ahd. und nhd. grunzen, mhd. grimmen „toben, brüllen", an.
gróm, grómr „Schmutz", eigentlich „das Zerknirschte, Zerriebene, Zermalmte" und norw. dial.
grimm „Anschlagen der See gegen die Klippen". Je nach der Wertung des Grundzustandes
geht die Bedeutung dann über in „prächtig, vortrefflich" (norw. grom) oder aber in „teuf-
lisch, grausam, häßlich" (ält. dän. gram „Teufel", grem „häßlich, garstig", grym „grausam"),
Falk-Torp s. v. Gram, Grim, Grimase, Grum, Grums und Grynte. — [6] Zum „Zorn Gottes"
reiche Stellensammlung bei Grimm, My 15f., 114, III 11ff. Ich hebe nur die Stelle aus Pro-
kops Wandalenkrieg (I 5) heraus, wo Geiserich sein Schiff besteigt und es den Winden über-
läßt, wohin sie es treiben, auf welches Volk, dem Gott zürne, er fallen solle. — [7] Neckel, Edda-
glossar s. v. gremi.

sein Leib schlafend in der Halle liegt. Eine Verwandlung gehört also mit zur älteren
Form des Berserkergangs. Der an. Ausdruck für „in Berserkerwut geraten" lautet
skipta hǫmum, wörtlich „die Gestalt tauschen", oder hamast „die Hülle wechseln"[1].
Ham-ramr ist beides, „fähig die Gestalt zu wechseln" und „von Berserkerwut be-
sessen"[2]. Ham-far und ham-hleypa heißt „Gestaltfahrt, Gestaltlauf" und ist genauer
„die Anlage zum Ausfahren in verwandelter Gestalt", ham-fǫng ist „Gestaltfang,
Wutbesessenheit, gestaltwandelnde Raserei". Hamr bedeutet „Haut, Schatten, Gestalt,
Schutzgeist", das davon abgeleitete Femininum hamingja heißt „Schutzgeist, Glück"[3].
Das entsprechende ahd. Wort hamo bezeichnet „Haut, Hülle, Kleidung" und lebt fort
in unserm „Hemd" (< *hamiþia) und „Leichnam" (< ahd. līhhamo „Gestalt, Fleisch-
hülle, lebendiger Leib" und erst später „toter Körper"). Mnd. ham und hamel, engl.
heam ist „Nachgeburt", wallon. hamelette „Glückshaube, Haut der Gebärmutter", in
der Glückskinder geboren werden und die sorgfältig verwahrt oder vergraben wurde,
weil sie als Schutzgeist des Kindes galt (vgl. isl. fylgja „Nachgeburt", ursprünglich
„Schutzgeist"[4]).

Die Bedeutungsentfaltung dieser Ausdrücke ist sehr aufschlußreich. Es handelt sich um
die weitverbreitete Vorstellung vom Bild (εἴδωλον), Schatten (σκιά) oder der Gestalt
des Menschen, die, ablösbar vom Körper, im Traum, im Tiefschlaf, im Anfall der
Raserei aus ihm ausfährt und die Gestalt tauscht. Hamr ist die Seele eben nach ihrer
wandlungsfähigen Seite; hamr, hamingja werden gleichzeitig Ausdrücke für Schutz-
geist und Glück, weil die Sprengung des Ichs, die Befreiung der Seele als die Erfüllung
tiefsten Wunsches empfunden wird. Dabei ist bezeichnend, daß, während die Griechen
den Bildbegriff (εἴδωλον) in den Vordergrund rückten, die Germanen ihrerseits einem
Ausdruck den Vorzug gaben, welcher als Hülle oder Auszug des Körpers auf diesen
deutlicher bezogen bleibt (zu hamr vgl. noch ags. hama „Decke, Anzug", die Wurzel
führt auf ein idg. *kam- „bedecken"). Die Sage hat daraus den Zug von den Wolfs-
hemden (an. ūlfahamir) gemacht, die zum Wolf werden lassen, wer in sie hineinschlüpft.
Die Seele tauscht ihr Kleid, verwandelt sich; sie schweift jetzt frei in der Wildnis und
besitzt Überkräfte.

Aber ewige Freiheit haben nur Götter, die Menschenseele muß wieder zurück in die Haft

[1] Beispiele für das folgende bei Maurer II 102ff. — [2] Wahrscheinlich sind Namen wie Hamr
(vgl. Ulfhamr, S. 49), Haemingr, Hamdir (<*Hamþewaz) sowie der Name der unterrheini-
schen Chamäver (im MA Hamaland) von da abzuleiten. — [3] Schutzgeist z. B. Vm 49 und Völs.
s. c. 31 (Th. XXI 107): Brynhild wirft Sigurd Betrug vor: „Nein, nicht Gunnar war es,
der durch das Feuer zu mir ritt, nicht er brachte mir als Brautschatz Erschlagene. Ich wun-
derte mich über den Mann, der in meinen Saal kam, und ich glaubte (trotz der verwandelten
Gestalt), seine Augen zu erkennen, doch konnte ich sie nicht genau unterscheiden wegen der Hülle,
die auf meinem Schutzgeist lag (er á lá á minni hamingju)." Die Bedeutung „Glück" ist häu-
fig in Zusammensetzungen: hamingjuhlutr „glücklich", hamingjulauß „unglücklich", haming-
jumikill „sehr glücklich", hamingjumaþr „Glücksmann". — [4] Falk-Torp s. v. Ham.

des Leibes. Daher der Zug, daß Sigmund und Sinfjötli jeden zehnten Tag aus den Bälgen fahren, um wiederum menschliches Gebahren anzunehmen. Sie tragen dann Goldringe, als Bild der Fesselung ihrer Seele an den Körper, und die Bälge hängen über ihnen. Um weiterer Verwandlung zu entgehen, verbrennen sie schließlich den Balg[1], so fügte eine spätere Zeit bei, welcher der Berserkergang bereits zum Ärgernis geworden war.

Solcher Verwandlungshemden kennt die nordische Mythe und Sage eine große Reihe. Zumal Götter und Dämonen freuen sich ihres Besitzes, so hat Freyja ihr Federhemd (fjaþrhamr), Odin ein Adlergewand (arnarhamr), die Walkyren ihre Schwan- und Krähenhemden, die sie anlegen zu ihren schweifenden Zügen und ausziehen, wenn sie verweilen oder zum Bade gehen. Im hamr Gunnars durchschreitet Sigurd die Waberlohe und kämpft er mit Brynhild; so tauscht nach alter Vorstellung der Kämpfende auch wohl die Gestalt eines andern Menschen ein, und daß es sich hier ebenfalls um einen Berserkeranfall handelt, wird deutlich in der übermäßigen Kraftsteigerung Sigurds sowohl bei den Wettspielen wie in der Hochzeitsnacht. Glückshaut und Verwandlungshemden verschiedensten Gebrauches spielen heute noch in Sage und Märchen eine große Rolle und finden sich besonders häufig im Bereiche germanischen Sprachgebiets[2].

Die an. Ausdrücke bezeugen es also aufs bestimmteste, daß mit dem Berserkeranfall eine Verwandlung einherging, ja daß man darin gerade das Charakteristische des Anfalls erkannte. Die Verwandlung ist seelisch gemeint und zu verstehen; sie ist gleichzeitig eine Entrückung, wie denn Odd nur in solchem Zustande ganz Island in einer Nacht durchqueren konnte. Darum liegt der Berserker, wie es in den Berichten heißt, im Tiefschlaf bei der Ausfahrt[3], oder er wird schläfrig vor dem Anfall, oder sein Leib ist überhaupt schon tot und nur die Seele wütet noch fort als Wiedergänger.

Sichtbar wird sie immer nur „hellsichtigen" Menschen (Geschichte von Storolf und Dufthak, Klaufi kündigt Karl den Tod an); aber die hellsichtige Anlage mit der Empfindlichkeit für seelische Wirkungen wie mit dem Blick in die nächste Zukunft muß freilich damals noch außerordentlich verbreitet gewesen sein, da wir dem merkwürdigen Spuk und dem vorbedeutenden Gesicht im Traum- und Wachzustand auf Schritt und Tritt in den Sagas begegnen. In der Geschichte vom Goden Snorri ist die ganze Atmo-

[1] Genau entsprechend der seit christlicher Zeit in Island bezeugten Sitte, die ursprünglich heilig gehaltene Nachgeburt zu verbrennen, da sonst das Kind später von einem bösen, gespensterartigen Wesen geplagt würde; Falk-Torp s. v. Ham. — [2] Vgl. das Märchen vom „Teufel mit den drei goldenen Haaren" Grimm 29 mit der Anmerkung von Bolte-Polívka I 288 und „die sechs Schwäne" Grimm 49. — [3] Auch die deutsche Sprache hatte ihre eigenen Ausdrücke dafür: ahd. irbrottan (Partizip zu brettan) „entzogen, entrückt", mhd. hinbrit, hinnebritten (später zu hinbrüten entstellt), auch „gezucket amne geiste". Ein Vocabularius von 1420 (hrsg. von Schröder, Preßburg 1859) erklärt hinbrit für den Zustand der Ekstase, wobei der Körper wie tot im Schlafe liege, die Seele aber, etwa in Tiergestalt, durch weite Lande fliege; vgl. Siebs in ZfVk 40, 1930, 55ff.

sphäre gleichsam geladen mit Geistern und Gespenstern, welche die Bewohnerschaft unter ihrem Banne halten. Geradezu unheimlich aber sind die möglichen Wirkungen dieser Wiedergänger, deren Spuren, wie immer wieder versichert wird, allen sichtbar und greifbar zutage lagen. Sie reiten das Dach, daß das Haus zusammenzustürzen droht, sie fahren unter donnerndem Lärm unter das Vieh und hetzen es zu Tode. Was in die Nähe ihres Grabhügels kommt, sei es Mensch oder Tier, wird schwarz und stirbt. Ganze Höfe veröden. Furchtbare Ringkämpfe die Nacht hindurch und unter Erschütterungen, die das Haus wanken machen, werden von einzelnen beherzten Männern wie Grettir dem Starken mit solchen Wiedergängern ausgetragen. Gräbt man das Grab auf, so liegt der Tote meist unverwest, und will man die Reste fortschaffen, so wird die Last so schwer, daß zwei Stiere sie nicht von der Stelle bringen können. Gewöhnlich hilft erst das Mittel, daß man den Toten zu Asche verbrennt. Klaufis Gewalttätigkeit ist noch im Tode so groß, daß Karl es für nötig findet, die Asche des Vetters in einem bleiernen, mit Eisenhaken zusammengefaßten Kasten im Grund einer Quelle zu versenken, da der Fels in zwei Stücke birst, auf dem Klaufi verbrannt wurde. Wir würden zweifeln an der inneren Wahrheit solcher Berichte, ständen sie nicht in Geschichten, die sich sonst durch die genannte Sachlichkeit auszeichnen und die nüchterne, kritische Haltung auch bei Erzählung der seltsamsten Begebnisse nicht verlieren. Auch sind die individuellen Einzelheiten zu fein, als daß man jene Züge als „übernommene Motive" oder „märchenhafte Einschläge" abtun dürfte.

Es ergibt sich daraus, daß bei diesen Germanen die Ausfahrt mit sprengender Gewalt erlebt und von den Beteiligten mitempfunden wurde. Thorstein ist zu Tode erschöpft von dem Kampf, den seine Seele focht, und Karl weiß es, wie er sagt, und hat es gespürt, daß sein Vater dabei war im Kampf und ihm half.

Die Wirkungen des Wutanfalls sind greifbar körperlich, lassen in einer Welt der Körper die verheerendsten Spuren zurück und bekunden sich auch wohl in riesigen Bauwerken und Taten gesteigerter Heldenkraft. Doch ist festzuhalten, daß dessenungeachtet eine gelockerte, ja möglicherweise körperlos schweifende Seele die geschilderten Wirkungen hervorruft, die somit ins Licht von Fernwirkungen treten. Die Sage betont, daß Bjarki die Feinde nur siegreich zurücktreibt, solange er im Anfall liegt und seine Seele verwandelt (als Bär) ficht, daß ihm aber all sein Mut nichts nützt und das Glück sogleich von den Königsmannen weicht, da er dem Schlaf entrissen nun leibhaft mitkämpft.

Die Episode von Grendel im Beowulf und manche Kämpfe mit Trollen und Riesen in den Mythen, Heldenromanen und Volkssagen rücken dann in ein neues Licht. Sicher ist vieles an ihnen Schema und Umbildung. Aber man hat längst gesehen, daß das Grendelabenteuer im Kampf Grettirs mit den Unholden des Skjalfandafljots[1] seine Parallele hat und dieser Kampf wiederum an sein nächtliches Ringen mit dem Wiedergänger Glam auf Thorhallsstadir erinnert[2]. Wie die Berserker häufig Söhne und Enkel

[1] Th. V c. 65 und 66. — [2] Th. V 91ff.

von Trollen[1] heißen und im Harbardslied[2] Riesinnen als Weiber von Berserkern genannt werden, so sind umgekehrt Riesen und Trolle entkörperte und ins Naturmythische eingegangene Wesen, die der Kraftsteigerung und Verwandlungsfähigkeit des Berserkers dauernd teilhaftig geworden sind. Trylla (zu Troll) bekommt an. ganz allgemein die Bedeutung „sich verwandeln".

Die Tierverwandlung der Berserker

Die erwähnten Züge, das Aufheulen, das Schnappen und Beißen, der Blutrausch, die Zerstörungswut des Berserkers haben im Rasen wilder Tiere allein etwas Entsprechendes. Die alte Vorstellung ist, daß sich der Berserker in diese Tiere verwandelt, und noch Snorri und andern Sagaschreibern bietet sich der Vergleich mit besessenen Hunden, Wölfen, Ebern, Bären und Stieren von selber an. Es wirft Licht auf die Schätzung des Wutzustandes, wenn der Germane gerade diese Tiere immer wieder als Vorbilder des Kriegers preist und sie heilig hält, ja teilweise göttlich verehrt. Da kein Zufall in der Auswahl liegt, können uns Natur und Wesen dieser Tiere, so wie sie die alten Zeugnisse schildern, weitere Aufschlüsse über den Berserker geben.

Stier. Bei aller Verschiedenheit kann man sagen: Stier, Eber, Bär und Wolf sind die wütigsten Tiere der nordischen Umwelt. Der Stier, am meisten Bild der Kraft und der Kampfhärte, der stoßend den Gegner anfällt und dessen Brüllen tönt wie die Kriegstrompete, war heiliggehalten schon von den Kimbern. Einen ehernen Stier, bei dem sie ihre Eide schwuren, führten sie mit auf ihrem Zuge nach Italien[3]. Im Norden brachte noch zur Zeit Olaf Tryggwissohns (gest. 1000) ein Bauer im Drontheimischen einem wildhausenden Ochsen seine Opfer dar[4]. Man schmückte besondere Prachttiere, ritzte ihnen die Hörner und zierte diese auch wohl mit Gold und Silber aus[5]. Stiere zogen den fränkischen Königswagen[6], und die auszeichnenden Namen freyr „Herr", reginn „Walter", jörmunrekr „gewaltiger Fürst" finden sich unter den an. Bezeichnungen und Beiwörtern des Stieres[7]. Im Stier von Uri und seinem Horn, das gellend die Talleute zum Kampf ruft, hat sich ein letzter Rest des alten Kampf- und Kulttieres erhalten[8].

Eber. Der Eber wurde zumal von den Schweden verehrt. Er galt als das heilige Tier des göttlichen Geschwisterpaares Frey und Freyja. Seine Fruchtbarkeitsbedeutung hat ihm in dem Ackerbau treibenden Lande diese Vorzugsstellung gegeben. Dazu klang

[1] Vgl. S. 41_3. — [2] Hrbl. 37—39. — [3] Plut. Marius c. 23. — [4] Th. XVII 102f. — [5] Gautrekss. Ranisch, S. 60; Ettmüller, S. 405. — [6] Grimm My 554. — [7] Sn Ed I 209. — [8] In einer urnerischen Sage (Grimm DS Nr. 143) kämpft ein eigens dafür aufgezogener Stier mit einem Unhold auf der Surenenalp, überwindet diesen nach furchtbarem Ringen, aber stirbt am Ufer des vorbeifließenden Wassers, das nach ihm Stierenbach genannt wird; vgl. damit Th. VII 158 und Müllenhoff, Sagen aus Schleswig, Nr. 326.

sein Name mit dem des Volkes nahe zusammen (Svíar „Schweden" und svín „Schwein"). So sahen die Schweden in ihm das Schutzbild des Landes, das Wappentier (vgl. den Ring Swíagris „Schwedenferkel" in der Sage von Adils und Hrolf S. 17). Eberopfer wurden in Upsala, dem Hauptsitz des Gottes, abgehalten und dabei Orakel ausgeteilt[1]. Am Haupttag des Julfestes, um die Zeit der Jahreswende, verzehrten die Männer einen Zuchteber (sonargǫltr) und taten beim Becher große Gelübde, indem sie die Hand auf den Eberkopf legten[2].

Sonst ist der Eber vorzüglich als Bild des mutigen Kriegers gefeiert worden. „Kampfschwein" heißt das Reittier der Freyja[3] und heißt der Helm, den Hrolf von Adils fordert (S. 17). Nach dem späteren Heldenroman von Hrolf Kraki schickt Adils den Schwedeneber in die Schlacht gegen Hrolf, doch wird er von dessen Hund Gram überwältigt[4]. Und später im Kampf gegen Skuld und Hjörward bricht, als der Bär Bjarki vor dem König verschwunden, aus den Reihen der Gegner ein ungeheurer Eber, vom Zauber der Skuld aufgeregt. Pfeile fliegen aus seinen Borsten, und er wütet so grimmig, daß die Niederlage der Königsmannen nicht mehr aufzuhalten ist[5]. Das sind die Tiere, die auch im Kampf Thorsteins in der Klausigeschichte zusammen fechten.

Mit Hauern, die wie eingelegte Gere unter dem zugespitzten Rüssel vorstarren, rennt der Eber dahin und ist darum zum Sinnbild vordringenden Kampfeifers geworden (vgl. „Keiler"). Seit alters gingen die Germanen keilförmig geordnet gegen den Gegner an. Das bezeugt schon Tacitus[6], bezeugt Ammian von den Allemannen in der Schlacht von Straßburg (357)[7] und der kleinasiatische Grieche Agathias von dem fränkisch-allemannischen Heere, welches 553 bei Kapua von Narses geschlagen wurde (Agathias braucht bereits den Vergleich mit dem Schweinskopf)[8]. Bei Franken und Angelsachsen finden wir die Aufstellung im 9. Jahrhundert überliefert, ja auf dem Lechfeld (955) und bei Hastings (1066) wurde sie noch angewandt. Im Norden hieß sie svínfylking. Odin der Schlachtengott galt selbst als ihr Urheber und verriet das Geheimnis dieser Aufstellung seinen Lieblingen Sigurd und Harald (S. 15 und 24). Der König kämpft vorn an der Spitze[9], sein Führertum durch die höhere Tapferkeit beweisend, ein echter Einherjer, sofern das Wort richtig „Einkämpfer" bedeutet. Ihm schließt sich der Keil seiner Mannen an, überall dicht geschlossen und mit Schilden seitlich abgedeckt[10]. Das Heer wiederholt damit die Gestalt, die für alle Angriffswaffen charakteristisch ist (Ger, Pfeil, Schwert), und in der Form des scharf eindringenden, spaltenden Heerkeils stellt sich dar, was dem Germanenkrieger erstes ist: die unhaltbar vordringende Angriffslust. Eben darum gilt die Rune ↑ im Norden dem Kriegsgotte Tyr heilig, darum bedeutet sie Sieg

[1] Th. XIV 43. — [2] H Hv Pr 31. — [3] Hdl 7. — [4] Th. XXI 288f. — [5] Th. XXI 303. — [6] Germ. c. 6 acies per cuneos componitur; hist. IV 20 von den Batavern, IV 16 und V 16 vom Heer des Civilis. Nach IV 16 bildete jede einzelne Völkerschaft einen Keil für sich. — [7] Ammian XVI 12, 20. — [8] Agathias II 8. — [9] Hildebrandslied 27 her was eo folches at ende. — [10] Schon von Tac. hist. IV 20 und Agathias bemerkt und bestätigt Th. XIX 316.

und ritzt sie der Krieger gern auf das Schwert, den Namen des Gottes dabei zweimal anrufend[1]. Den stürmischen Andrang drückt der Eberkopf sinnfällig aus, daher wird der Held so oft einem Eber verglichen[2], ist Svein beliebter Männername ähnlich wie Odd „Spitze" (vgl. Örvar Odd „Pfeilspitze") und hat ags. eofor, an. jǫfurr die Bedeutung „Fürst" (die ursprüngliche „Eber" ist verlorengegangen), wie umgekehrt im Niederdeutschen kempe (Kämpe)[3] zum Wort für Eber geworden ist. Häufig bezeugt ist auch der Eberschmuck, und es verdient Beachtung, daß man solchen fast ausschließlich am Helm anbrachte. Denn einmal ist es der Kopf des Ebers, auf den es hier ankommt, und dann ist der Helm, wie sich zeigen wird, den Germanen zugleich Schreck- und Verwandlungsmaske. Wer den Eberhelm trägt, deutet drohend damit auf seine Eberverwandlung. Helme, kunstvoll besetzt mit goldenen Eberbildern, nennt der Beowulf öfters[4]. Vom Helm Hildiswīn hörten wir schon, auch vom Aussehen können wir uns nun ein Bild machen seit den Funden von Wendel (Uppland, 7. Jahrhundert) und Thorslunda (Öland, 7. Jahrhundert), welche schöngearbeitete Helmbeschläge mit Darstellungen Odins und von Kriegern im Schmuck des Eberhelms (Abb. Tafel I) zutage förderten. Es erinnert an den Juleber, wenn die Einherjer in Walhall sich nähren vom Eber Sährimnir[5], der täglich gesotten wird und abends immer wieder heil ist; aber die wohl noch ursprünglichere Beziehung auf die Kampfbedeutung des Tieres darf man darin nicht übersehen.

Bär und Wolf. Die wichtigere Rolle im Berserkerglauben spielen die Raubtiere Bär und Wolf. Das Wort Berserkr hat man gedeutet als „Bärengewandiger" (< *beri „Bär", bewahrt im an. Fem. bera, und serkr „Hemd"), und das findet seine Entsprechung im Ausdruck úlfheþnar „Wolfspelze", mit dem Haralds Berserker bezeichnet werden[6]. So

[1] Sd 6, dazu KEdSG 3 II 210. — [2] Beispiele Th. XIX 181 Anm. Das Nibelungenlied besonders liebt den Vergleich. — [3] Kluge s. v. Eber und Kämpe. Ibor, unter den Stammvätern der Langobarden genannt, ist wiederum Eber. — [4] 303f., 1111, 1285f., 1448f. — [5] Grm 18 und Gylf 38. Auch der Gott Heimdall nährt sich vom Blut eines Ebers, Hdl 39. Man hat sich den Kopf zerbrochen, was die Strophe der Grm heißen könne: „Andhrimnir siedet in Eldrhimnir den Sährimnir, das beste Fleisch." Die Lösung ist einfach. hrīm ist „Ruß"; hrīmnir „der Rußige" heißt der Eber von seiner Farbe auch sonst (galt-heiti der SnEd). And- ist „Luft", eld- ist „Feuer", sae- ist „Wasser". Der Wassereber, d. h. der Eber im Wasserkessel wird überm Feuer durch die dabei aufsteigenden Luftblasen gesotten, oder: die Luft kocht im Feuer den Wassereber. Da das Feuer rußt, Koch und Kessel dabei berußt werden, ergibt das Ganze ein vorzügliches, echt eddisches Wortspiel, und der Beziehungsreichtum erweitert sich noch dadurch, daß Odin selber, der Herr von Walhall vereinzelt Viþhrīmnir heißt. An der schematisierten Endung darf man sich nicht stoßen; sie soll nur das Verwandte zusammenfassen, vgl. Heribrand, Hildebrand, Hadubrand, Vater, Sohn und Enkel im Hildebrandslied, Lipoxais, Arpoxais und Kolaxais bei Herodot (IV 5) oder die drei Wormser Heiligen Einbede, Warbede und Willibede. — [6] Th. X 40 mit der Erklärung, daß sie Wolfspelze statt Brünnen trugen, wie es sich die spätere Zeit nur noch vorstellen konnte. Genau entsprechend heißt südslaw. der Werwolf vlukodlaku „Wolfspelz".

läuft auch der Eigenname Ulfhedin[1] neben Bjarnhedin „Bärenhäuter" her, und bei beiden mag man ursprünglich an Berserker gedacht haben. Hedin ist Abkürzung davon, und die berühmten Hjadningen sind wahrscheinlich vom gleichen Namen abzuleiten[2]. Nach dem, was wir vom Wutzustand gehört haben, kann mit diesen Ausdrücken ursprünglich nichts anderes als die Verwandlung des Berserkers in einen Bär oder Wolf gemeint sein. Den Namen „Bär" zu tragen, galt dem Krieger als Ruhm. Als die Walkyre Sigrun den dänischen Helden Helgi Hundingstöter fragt, wo er gekämpft habe, daß seine Brünne so blutig sei, antwortet er nach nordischem Brauch umschreibend:

Bären band ich
zu Bragalund;
Die Speerspitzen
Speisten Aare[3].

Und die Walkyre, die sich daraus abliest, daß er Krieger gefällt und Rache geübt, nennt das eine klug ersonnene Kampfrune. Ags. heißt beorn „Krieger, Häuptling", das entspricht genau dem häufigen nordischen Männernamen Björn; daneben sind die Verkleinerungen Bersi[4] und Bjarki „Bärchen" und Zusammensetzungen wie Hallbjörn, Asbjörn (vgl. unser Bernhard, Bärwald, Berward oder Hūnpreht, Hūnbolt zu an. hūnn „Bärenjunges", norw. dial. hūn „junger Bursche") viel gebraucht. Björn ist ein Lieblingsname von Thor, und vereinzelt erscheint selbst Odin unter den Decknamen Björn, Bjarki oder Hrammi „Bärentatze"[5]). Es wird jetzt verständlicher, warum die Sage den „Kampfbär" Bödwar-Bjarki, Sohn des Björn und der Bera „Bärin", gerade als Bär ausfahren und gegen die Feinde kämpfen läßt[6]. Auch von Verehrung besonders starker Bären sind im Norden Spuren vorhanden[7].

[1] In der Geschichte von Hörd dem Geächteten Th. VIII 218 wird ein Ulfhedin, Sohn Ulfhams, des Sohnes Ulfs, des Sohnes Ulfhams des Berserkers (hins hamramma) genannt und damit die Identität Ulfhedins mit einem Berserker angedeutet. Alle diese Namen deuten auf Anlage zum Berserkergang, der also auch in diesem Geschlecht erblich war, vgl. Maurer II 109_{32}. — [2] KEdSG 3 II 34. — [3] H H II 8 (Th. I 145). — [4] Daß die ursprüngliche Bedeutung dabei noch lebhaft empfunden wurde, lehrt das Wortspiel mit dem Namen Th. XII 228. — [5] Falk, Odensheite s. v. Bjarki, Björn, Hrammi. — [6] Der Heldenroman (Th. XXI 257ff.) erzählt von dem Ursprung des Helden folgendes: Björn, der Vater Bjarkis, wird durch Zauber in einen Höhlenbär verwandelt und haust wildheerend unter den Herden des Landes. Bera, die Bauerntochter, seine frühere Geliebte, begegnet ihm abends im Walde, erkennt ihn an seinen Augen, die menschlich geblieben sind, und folgt ihm in seine Höhle, wo er wieder zum Menschen wird; denn nur tagsüber liegt der Fluch der Tiergestalt auf ihm. Der Bär wird endlich von seinem eigenen Vater erlegt, Bera kommt dazu und verwahrt den Ring, der unter seinem linken Buge liegt (Verwandlungsring!), sein Fleisch wird zugerichtet und Bera gezwungen, einen Bissen davon zu essen. Den zweiten Bissen spuckt sie wieder aus, und nur ein kleines Stück schluckt sie hinunter. Darauf gebiert sie drei Söhne; der älteste ist zur Hälfte ein Elch und räuberisch geartet, der zweite ist milder, hat aber einen Hundsfuß, der dritte ist Bödwar-Bjarki, fehlerlos an Gestalt, mutig und der Liebling seiner Mutter. — [7] Th. XIII 109.

Zu Ulfhedin und den Bärenhäutern (Ulfhednar) tritt der Name Kweldulf „Abendwolf“, den die Leute dem Berserker Ulf, dem Vater Skallagrims zulegten[1], während Werwolf „Mannwolf“ (ahd. und mhd. werwolf, agſ. werewulf, an. vargulf) in andere Bedeutungen übergeht und ſich vom Wortſinn des Berſerkers entfernt (dazu ſpäter). Als Kampftier ſtand der Wolf bei allen Germanen in beſonders hoher Schätzung. Wolf und Adler hängen überm Tor von Walhall gleichſam als Wappentiere[2]. Einem Hildolf „Kampfwolf“ dient Odin angeblich als Ferge[3], und zwei Wölfe Geri und Freki ſind ſeine ſteten Begleiter, die der Kampfgott mit der Speiſe der eigenen Tafel nährt[4]. Ein Zeichen, günſtig kampfgierigen Helden nennt es Odin dem Sigurd, „wenn den grauen Wolf unter Eſchen du heulen hörſt“ (S. 15); denn „Kampf erwart ich vom kühnen Wolf“, ſagt ein vielgebrauchtes nordiſches Sprichwort[5] mit dem Ausdruck frekr für „kühn“, der gewöhnlich als Beiwort des Wolfes gebraucht wird und Freki, dem Kampfwolf des Gottes, ſeinen Namen gegeben hat. Frekr heißt urſprünglich „gierig, heißhungrig“, dasſelbe alſo was Geri, der Name des andern Wolfes, und geht erſt von da in die Bedeutung „rauh, ſcharf, verwegen, kühn“ (es iſt unſer Wort „frech“) über. Agſ. freca bezeichnet „Held, Krieger“, älteres engl. freak „Held, Mann“[6], und Freki iſt Männername in Norwegen[7]. Wir erkennen daraus, wie am Wolf und am Helden dasſelbe als charakteriſtiſch empfunden wird und die Begriffe ſich miſchen; und wenn im agſ. der Werwolf einmal wodfreca „wütendgierig“ heißt[8] und auch ſonſt der Wolf am häufigſten mit dem Beiwort wütig bezeichnet wird, ſo läßt ſich daraus ſchon ahnen, was den Wolf wie den Helden und Berſerker mit Odin, dem Herrn des ōþr vereinigte.

Aus dieſer Schätzung des Wolfs als Kampftier iſt allein die auffallend häufige Bildung von Völker- und Eigennamen mit „Wolf“ in allen germaniſchen Sprachen verſtändlich. Das berühmte Heldengeſchlecht der Ylfinger oder Wylfingen „Wölflinge“ hieß nach einem Ulf „Wolf“, und Helgi Hundingstöter, der ihm angehört, ſpielt offenbar darauf an, wenn er ſich einmal als „grauen Wolf“ bezeichnet[9]. Da dieſe Wylfinge im Namen an die bei Tacitus Lemovii, im agſ. Widſidliede Glomman „Beller, Wölfe“ (dän. glamme „bellen“, an. glammi „Wolf“) genannte Völkerſchaft erinnern und ihre Wohnſitze am ſelben Orte zu ſuchen ſind, an der Küſte der Oſtſee nämlich zwiſchen Rugiern und Sachſen, ſo ſind ſie offenbar mit den Glomman identiſch, ja man darf in den gotiſchen Wölfingen, denen erlauchte Helden wie Hildebrand, Wolfhart und Alphart angehören, mit Much[10] die verſprengten Reſte dieſer urſprünglich weſtgermaniſchen Wülfinge ſehen, die nach ihrem Auszug mit den Erulern bei den Oſtgoten Anſchluß fanden. So ſind die Wölfinge nach Süden gekommen, verloren dort nicht ihren

[1] S. 35. — [2] Grm 10. — [3] Hrbl 8. — [4] Grm 19, Gylf. c. 38. — [5] So ſagt Regin, als Sigurd zu ihm kommt (Rm 13 er mér fangs vón at frekom úlfi). Ähnlich auch in der Geſchichte vom Goden Snorri, von den Leuten aus dem Lachswaſſertal, in der Sturlungenſaga und in der Saga Olafs des Heiligen (Stellenangabe KEdSG 3 II 172). — [6] Kluge ſ. v. frech. — [7] Gautrekſſ. Raniſch, S. 12. — [8] Liebermann, Geſ. der Angelſachſen 306, 20. — [9] HH II 1. — [10] R. Much, Deutſche Stammeskunde[3] 121.

alten Wolfsſinn, wie die Sage an Wolfhart beſonders hervorhebt, und treten in Beziehung zu Wolfdietrich, von dem wiederum ſo viele echt berſerkerhafte Züge erhalten ſind.

Unter den Männernamen ſind heute noch gebräuchlich[1]: Adolf, got. Atha-ulf, agſ. Aeþwulf, an. Álfr, „Edelwolf“; Rudolf, agſ. Hrodulf, an. Hrólfr (zu an. hróþr, „Ruhm“); Ludolf-Chlodulf (zu hlod „berühmt“); Wolfgang; Wolfhard; Wolfbert (zu ahd. beraht „glänzend“); Wolfram (zu ahd. hraban, raban und ram „Rabe“); Arnulf, an. Ǫrnolfr (zu an. ǫrn „Adler“). Alle Germanen haben dieſe Bildungen. Ich nenne nur got. Agiulf „Schreckwolf“, Vater des Wultwulf (zu got. wulþus „Ruhm, Herrlichkeit“), Ediulf (vielleicht zu nhd. „Eid“[2]) und des berühmten Ermanarich; Gundulf „Kampfwolf“; Everwulf „Eber-, Königswolf“; Wulfila; burgundiſch Hildeulf, Gundeulf; langobardiſch Riciulf „Königswolf“; ſuebiſch Hunvulf; agſ. Beowulf, Wulfgar und Umkehrform Garulf (zu „Ger“); an Hälf (< HaþuwulafR zu „Hader“, altgerm. *haþu- „Kampf“); Hjörolf (zu an. hiǫrr „Schwert“), Eyjolf (zu an. ey „Inſel“, auf Holmen pflegte man Zweikämpfe auszufechten), Aſolf (zu āß „Aſe“), Ingolf (zu Yngwe, dem Beinamen Freys), Thorolf (zu Thor). Die Häufigkeit dieſer Bildungen bei den Germanen zeigt es, daß ihrer Art von Kampfgier nichts ſo nahe kam wie die wölfiſche Wut. Beſſer noch als die abgezogenen Wörter gund, hild, wig, hadu, mit denen ja ebenfalls zahlloſe Namen gebildet ſind, bezeichnete ihnen das ſinnfällige ülfr, Wolf mit ſeinen Untertönen von reißender Gier, heerender Kampfluſt und ſtürmiſchem Kampfandrang jenes Element, auf das ihr Leben wie ihr ſittlicher Wertmeſſer ganz eingeſtellt war. Zuſammenſetzungen wie Arnulf „Adlerwolf“, Wolfram „Wolfrabe“, Garulf „Gerwolf“ lehren übrigens nebenbei, wie ſehr bei ihnen der Bewegungs- und Ausdrucksgehalt der Wörter noch überwog gegenüber dem anſchaulichen Bildinhalt. Unſere Welt iſt, am Anſchauungsbild langſam erſtarkt und erſtarrt, dinglicher geworden, darum ſtoßen ſich uns die beiden Begriffe im Namen „Adlerwolf“; der Germane hörte offenbar aus beiden Kampftieren weſentlich nur die verſtärkte Kampfmahnung heraus, und die Bilder, begriffsverſchieden, aber bedeutungsähnlich, ſtanden ihm noch im Lichte ausdrucksſchwerer, ineinander überfließender Symbole.

Daß der Wolf nicht nur Kämpfer, ſondern gleichzeitig ein grauſamer Würger, fahlgrauer[3] Bote des Todes und ein reißender Räuber iſt, der heulend nachts über die Walſtatt ſtreicht, das Leben mordet und ſelbſt den Toten nicht ſchont, dieſe dunkle Seite ſeines Weſens haben die Germanen nie vergeſſen. In der Wölſungenſaga[4] träumt Gudrun,

[1] Solmſen 158, Schönfeld unter dem angegebenen Namen, ſoweit ſie von Griechen und Römern überliefert ſind, und Förſtemann 1639ff. — [2] Schönfeld ſ. v. — [3] Er heißt imr „ſtaub- oder rußfarben“, gránvariþr „Graurock“ oder umſchrieben gránſtóþ „graues Geſtüt“ (HH II 17). Hexen, Rieſinnen und Nornen reiten auf Wölfen Hdl 5, HHv. Pr. 31, Gylf. c. 49, Hm. 29. „Wölfinnen waren ſie eher als Weiber“, ſagt Thor von den Rieſinnen, die, Weiber von Berſerkern und mit Eiſenkeulen kämpfend, das Meer aufwühlten und das Volk von Hleſey bedrängten (Hrbl. 39). — [4] c. 27 Th. XXI 95.

(die Grimhild der deutschen Nibelungen) von einem stattlichen Hirsch mit goldenem Fell, der die anderen Tiere weit überragt; alle wollen ihn fangen, aber Gudrun allein erreicht ihn. Da trifft ihn Brynhild mit ihrem Geschoß, daß er vor ihrem Schoß niedersinkt, und Brynhild gibt ihr an seiner Statt einen jungen Wolf, der sie mit dem Blut ihrer Brüder bespritzt: es ist Atli, der Hirsch aber ist Sigurd, ein Gegensatz, den schon die Lieder andeuten, wenn Gudrun darin Sigurd einem Hirsch vergleicht[1] und Atlis Gesinnung wölfisch heißt. Einen Ring mit einem Wolfshaar umwunden sendet Gudrun ihren Brüdern vom Hunnenhofe, und Högni (Hagen) versteht wohl die Warnung: „Wölfisch wird der Weg uns zur Wohnung Attilas[2]". Der Wolf heißt in der Edda auch „Heimsucher" – so wird das häufige Beiwort Witnir gedeutet – und „Leichenfresser"[3] bei den Skalden, der „Gefallene witternd"[4] „die Walstatt durchheult"[5]. Der Kampfheld aber wird „Freund und Atzer" der Wölfe[6] genannt. In Wolfsgestalt erwürgt Siggeirs Mutter die Söhne Wölsungs, bis sie an Sigmund den Stärkeren findet[7], und Sigrun verflucht den Bruder, der ihr den Geliebten tötet:

Das hieß ich Rache
Für Helgis Mord,
Wärst Du ein Wolf
Im Walde draußen,
Fern der Freude,
Fern dem Reichtum,
Berstend vom Aas,
Der Atzung dein![8]

An. vargr „Wolf, Dieb, Räuber, Geächteter", ags. wearg „Geächteter, Verbrecher", fem. an. vargynja und ags. wiergen „Wölfin" gehören mit unserm Verbum „erwürgen", ags. wyrgan zu Wurzel *wergh „drehen, schnüren", die auch an. virgill, as. wurgil „Strick" zugrunde liegt[9]. Vargr wäre also der „Würger". Ein Angeklagter, der eines Verbrechens (Mord oder Totschlag) überwiesen war, an. ein morþvargr[10] wurde geächtet, wenn er sich dem Gericht entzog; er galt als vogelfrei und aus der Sippe ausgestoßen. In doppelter Weise war er ein Wolf: als Würger und Frevler – der eigentliche Veranlassungsgrund der Bedeutung „Geächteter" – und dann, weil er nun notgedrungen wie ein Wolf im Wald, auf der Heide, in der Steinwüste leben mußte, von Menschen gemieden, verfolgt und auf Raub meist angewiesen, wenn er nicht gänzlich verhungern wollte. Die Bedeutung „Räuber, Verbrecher" für Warg hat in den germanischen Sprachen weit um sich gegriffen (erscheint auch im ahd., as., got.), während die Bedeutung „Wolf" in manchen entfallen ist. So findet sich im got. das Verbum gawargjan „verdammen" (ursprünglich wohl „ächten, zum Warg machen"; ähnlich ags.

[1] Grd II 2. — [2] Akv. 8 (Th. I 41). — [3] Th. XV 187; „der Wolf zerriß Menschen" im Unterweltsbild Vsp 39. — [4] HH I 13. — [5] Th. XV 285. — [6] Th. I 154. — [7] S. 11 f. — [8] Th. I 149. — [9] Falk-Torp s. v. Varg. — [10] Vsp 39.

wiergan „verfluchen"), ein davon abgeleitetes wargiþa „Verdammung" und das Adjektiv launa-wargs, „undankbarer Mensch".

Entsprechend erscheint der Wolf als Inbegriff des Bösen, Feindseligen in Heldensage und Mythologie. So geben Högni und Gunnar dem Bruder Gutthorm Wolfsfleisch zu essen, damit er grimmig genug werde, die Neidingstat an Sigurd zu verüben[1]; und Ingjald, ein schwedischer Königssohn, erhält, da er sich schwächlich erweist, ein am Spieß gebratenes Wolfsherz zu essen und wurde dadurch „grausamer als alle Menschen und bekam eine sehr böse Sinnesart"[2]. Vargdropi hieß der nächste Angehörige eines erschlagenen Feindes und vor ihm wird gewarnt: „Kein Recke vertraue auf Eide vom Erben des Wolfes, dem den Vater du schlugst oder fälltest den Bruder: ein Wolf erwächst dir im Sohn, wenn er willig auch Wehrgeld nahm"[3]. Auch Hinterlist übt der Wolf. „Wölfen wohl ähnlich werden alle, die Hinterlist hegen"[4], sagt das christliche, aber alten Vorstellungen noch vielfach nahestehende Sonnenlied[5].

Im mythischen Weltbild der Edda steht der Wolf ganz auf der finsteren zerstörenden Seite. Das Weltende kündigt sich dadurch an, daß Wölfe Sonne und Mond verschlingen und der Fenriswolf sich von der Fessel reißt. Sköll „Beller"[6] und Hati „Hasser" heißen die Hetzer der Sonne[7], die aus Furcht vor ihnen so schnell dahinfährt. Sie sind Söhne Hrodwitnirs, des Heimsuchers oder Wolfs, und einer Riesin, die östlich von Midgard im Erzwald haust. „Die alte Zauberin ist die Mutter vieler Riesen, die sämtlich Wolfsgestalt haben. Zu ihnen gehört auch Managarm („Mondhund"), der sich vom Fleisch gestorbener Menschen nährt und einst den Mond verschlingen und den Himmel mit Blut bespritzen wird"[8]. Der Name Hati schickt sich für den Sonnenwolf besonders gut, weil an. hatr „Haß" zugleich „Streit, Verfolgung" bedeutet. Ebenso heißt an. hata „verfolgen", as. hatōn „nachstellen"; und neben „hassen", ahd. hazzōn haben wir wurzelverwandtes „hetzen"[9]. Haß wird Verfolgung und gehört zu den Reizmitteln des Kampfes. An. hetja heißt „Streiter, Held"[10], hetjuskapr ist „Mut, Tapferkeit". Hati ist demnach „Hasser" und „Hetzer" zugleich.

Der Name des andern Wolfes Sköll gehört zu an. skellr „Knall", skjalla „schallen, lärmen" und skella „knallen, schallen, schelten, laut auflachen" (dieselbe Wurzel wie

[1] Br 4. — [2] Yngl-s. c. 34 (Th. XIV 63). — [3] Sd 35. Doppelsinnig ist der Wolf HH I 1 (Th. I 143) zugleich Vaterrächer wie Ylfing. — [4] Mhd. ist triegolf „Betrüger", ags. feondulf „Schurke". — [5] Str. 31, dem Wolf entgegen steht der Sonnenhirsch Str. 55, wie in Gudruns Traum. — [6] Ich halte mich mit Neckel an die Lesart Skoll. — [7] Hati läuft sonst vor der Sonne her, Sköll verfolgt sie. Man hat die beiden Wölfe als Nebensonnen gedeutet (eine Nebensonne heißt in Schweden noch jetzt solvarg, solulf, Grimm, My 588). Man kann daran denken, muß sich aber bewußt sein, daß Erscheinungen und Vorgänge der Natur zwar mitveranlassend, aber nie alleiniger Grund mythischer Bilder sind, dieser vielmehr stets im Erleben liegt, so daß jene Bilder, ihrerseits wieder das Naturmythische umfassend, doch in einem viel allgemeineren Sinne gedacht und zu verstehen sind. — Nach Vm 47 verschlingt Hrodwitnir die Sonne. — [8] Gylf. c. 12 nach Vsp 40, 41 und Grm 39. — [9] Falk-Torp, s. v. Had. — [10] Ähnlich heißt das häufige ags. sceaþa „Feind, Krieger" eigentlich „Schädiger".

unser „schallen, Schelle, schelten“[1]). Der Name „Beller“ paßt wiederum vorzüglich und stellt sich bedeutungsgleich zu Managarm, dem Namen seines Bruders, der aus norw. garma „lärmen“ erhellt[2]. Auch die Berserker pflegten zu bellen und zu heulen wie Hunde und Wölfe. Den Kriegsruf, bald als unartikuliertes Geschrei, bald als „Schildgesang“, als allmählich anbrausendes Summen unter vorgehaltenem Schild oder als rhythmisches Zusammenschlagen der Waffen kannten alle Stämme der Germanen, und sie reizten sich damit zum Kampf. Eine im Norden hauptsächlich bezeugte Gewohnheit wetteifernder Männer, auch wohl der Helden im Lied beim Zusammentreffen mit Riesen und Trollen, war es, sich womöglich in Versen gleichsam anzubellen und einander mit allen Grobheiten den Kopf zu waschen. Man hat solche Anrempelungen in der Literatur Scheltgespräche genannt.

Der Fenriswolf, dessen Loskommen die Götter zur Endschlacht treibt, ist ein Bruder des Todes (der Hel) und der Schlange Jörmungand. Angrboda, die „Elendbereiterin“, aus riesischem Geschlecht, hat mit Loki, dem Widersacher der Götter, die drei gezeugt, die als furchtbarste Feinde Asgard und Midgard bedrohen. Die Götter wissen, daß großes Unheil von jenen kommen wird. Darum stößt Allvater die Hel zur untersten Tiefe hinab und wirft die Schlange ins Meer, wo sie so gewaltig anwächst, daß sie alle Länder umgibt und sich selbst in den Schwanz beißt. Den Wolf aber ziehen die Asen bei sich auf. Tyr, der Kriegsgott, hat allein so viel Mut, ihm Speise zu reichen. Indessen wächst Fenrir täglich so sehr, daß die Götter es rätlich finden, ihn zu fesseln. Das erste und zweite Mal gelingt es ihnen nicht, und der Wolf sprengt die Eisenbande, die sie ihm umlegen. Das dritte Mal lassen die Asen mit List und Zauberei von den Zwergen aus Dingen, die nicht sind, wie dem Hauch des Fisches, dem Bart des Weibes, dem Speichel des Vogels, ein Band anfertigen, dünn und so glatt, weich und schmiegsam wie Seide. Dieses Band ziehen sie durch zwei große Felssteine, die sie auf einer Insel grundtief im Erdboden einrammen. Der Wolf, der sich vor den Eisenfesseln nicht fürchtete, ahnt doch Unrat vor der unscheinbaren Falle und geht erst hinein, als Tyr seine Hand ihm zum Pfand in den Rachen steckt. Furchtbar reißt der Wolf an dem Band, aber je mehr er mit den Füßen daran arbeitet, um so fester zieht es sich zusammen. Dem Tyr beißt er die Hand ab und schnappt gewaltig um sich. „Da schoben die Götter ihm ein Schwert ins Maul, so daß der Griff im Unterkiefer seine Stütze fand, die Spitze aber im oberen Gaumen steckte; das ist die Gaumensperre des Wolfes. Er heult entsetzlich, und Geifer rinnt aus seinem Maule, das ist der Fluß, welcher Wan („Erwartung“) heißt[3]. Dort liegt er nun bis zum Untergang der Götter[4].“ – In den furchtbaren Stürmen, die dem Weltende vorausgehen, im Wanken des Himmels und im Erbeben der Erde entfesseln sich alle Gewalten der Tiefe. Das Totenschiff Naglfar fährt heran, im Riesenzorn windet sich die Midgardschlange los, und Fenrir wird frei und „rennt mit geöffnetem Ra-

[1] Falk-Torp s. v. Skjelde. — [2] KEdSG 3 I 57. — [3] Mhd. heißt ein leichtgläubiger Mensch wänolf. — [4] Gylf. c. 25 und 34.

chen einher; sein Unterkiefer berührt die Erde und der Oberkiefer den Himmel, und noch weiter würde er das Maul aufsperren, wenn Raum dazu vorhanden wäre[1].“ Odin selbst nimmt den Kampf mit ihm auf. Den Speer Gungnir in der Hand stürmt er auf ihn ein, der Wolf aber verschlingt den Asenfürsten. Zur Vaterrache eilt Widar, der Sohn Odins, herbei und tritt mit einem Fuß dem Wolf in den Rachen. Er faßt mit der Hand den Oberkiefer, stößt ihm die Klinge ins Maul und reißt ihm dann den Rachen entzwei[2].

Es ist bedeutsam, wie die Mythe neben der reißenden Kraft den Mut des Wolfes hervorhebt und wie Snorri betont, Fenrir sei, um Kraft und Kühnheit sichtlich zu beweisen, freiwillig in die Falle gegangen. Die Götter stehen in der Fesselungsmythe auf der minderwertigeren Seite. Sie greifen zur List, zum eitlen Betrug, zum Fallstrick und Lügengespinst – bemerkenswert, wie die Mythe im Zug von der schmiegsamen, aus Wahndingen gewobenen Schlinge das alles zu sichtbarer Anschauung erhebt –, um den furchtbaren Feind loszuwerden. Tyr nur, der furchtlos seine Hand zum Pfande gibt, rettet die Kriegerehre und rechtfertigt die Asen. Er nährt den Wolf, wie Odin Geri und Freki speist, weil er weiß, daß ohne Widersacher kein Kampf, kein Sieg und kein Ruhm in der Welt ist.

Es fällt auf, wie die Mythe daneben sich gefällt, den klaffenden Rachen recht drastisch herauszuheben. Der Fesselung folgt die Gaumensperre, eine Szene, die auch bildlich gern dargestellt wurde. Himmelhoch klafft der Oberkiefer des freigewordenen, zum letzten Kampf heranstürmenden Wolfes; alles verschlingt er: Sonne, Mond, ja den Walter der Götter und Allvater selber, und erst als Widar dazwischen tritt und den Rachen des Tieres entzweireißt, ist der Schlund befriedet, der Hunger und Antrieb der alten Welt gestillt, und das Neue kann aus dem Alten heraufsteigen. Nach dem Spruchgedicht[3] soll man dem „gähnenden Wolf“ nicht trauen. Die griechische Fabeldichtung[4] kannte einen Schwank, in welchem ein Dieb dem Wirt dadurch angst macht, daß er verschiedentlich gähnt und damit zu verstehen gibt, daß er sich in einen räuberischen Werwolf verwandeln könne. Mhd. giewolf ist ein Wolf mit offenem Rachen und ginolf ein Narr, der hartnäckig das Maul aufsperrt.

An. gīna „gähnen“, ahd. ginēn und geinōn hat seine Verwandten in an. gin „Schlund, Spalte“, ags. giwian „verlangen“, an. gjā „Kluft“ und „wollüstiges Leben“, ags.

[1] In Snorris Hauptquelle, der Völuspa, ist es die Midgardschlange, die im Kampf mit Thor „bis zum Himmel gähnt“. Für beide Tiere ist das unheimliche Gähnen und Schnappen wie das Schlingen (davon „Schlange“ als Ablautform) und Würgen bezeichnend, und wir werden noch sehen, daß Schlange und Wolf in diesem Mythus ganz ähnliche Bedeutung haben, daher hat für die Vorstellung der Wechsel in den Quellen nichts zu bedeuten und braucht auch bei Snorri nicht unbedingt eine Verwechslung vorzuliegen. Hel selber, das dritte der Ungeheuer aus Lokis Stamm, hat einen gähnenden Schlund und verschlingt unersättlich die sterblichen Menschen, denen das Tor knarrend auf die Ferse fällt (Grimm, My 261). Hunger heißt ihre Schüssel und Verschmachtung (Sult) ihr Messer (Gylf. 34). — [2] Vsp 54, Vm 53, Grm 17, Gylf. c. 51. — [3] Hav. 84. — [4] Fabulae Aesopicae rec. Halm, p. 97.

gipian „jappen", nd. gīpen „nach Luft schnappen, nach etwas streben"; an. geifla „murmeln", agf. gīfre „begierig" und schließlich an. ginna „zaubern, verlocken, betören", gizki „Zaubermittel" und gyzki „Wunder"[1]. Die Entwicklung der Wortbedeutung von „gähnen" zu „begehren, verlangen" erklärt sich ohne weiteres im Hinblick auf den hungrig gähnenden Wolfsrachen. Den Übergang in die Bedeutung „zaubern, murmeln" kann ein Zug beleuchten, der gelegentlich an nordischen Zauberinnen beschrieben wird. So heißt es in der Hrolf Krakisaga von einer Wölwa, bevor sie vom hohen Zaubersessel ihre Gedichte verkündet: „sie schlug da ihre Kinnladen auseinander und gähnte sehr", und alsbald gibt sie singend das innerlich Geschaute wieder; und wiederum heißt es, als der König sie mit Fragen nicht losläßt: „sie gähnte sehr und der Zauber ward ihr sehr beschwerlich[2]."

Zauber und Ferngesicht setzen einen Zustand der Entrückung, der Trance oder Ekstase voraus. Die Seherin Thorbjörg, deren Befragung in der Geschichte von Erich dem Roten ausführlich beschrieben wird[3], erhält nicht eher den Fernblick in die Zukunft als bis ein Mädchen ihr das „Schutzlied" singt; Thurid singt im Kreis der um den Zaubersessel gelagerten Frauen „so schön, daß niemand von den Anwesenden meinte, jemals schöneren Gesang gehört zu haben", und die Seherin gesteht ihr dankend, „daß ihr Lied viele Geister herbeigerufen habe, die sie früher verlassen und ihr nicht mehr hätten untertan sein wollen, die jetzt aber wiedergekommen seien – und viele Dinge stehen mir jetzt klar vor Augen, die früher für mich und alle andern verhüllt waren[4]." Wahrsagen und Zaubern selber ist ein rhythmisches Sprechen und Besprechen, ein bald murmelndes, bald lallendes Singen und Besingen (daher an. gala galdra yfir e-m[5] „Zauberlieder über jemandem singen", das Wort galdr „Zauber" ist von gala „singen" abgeleitet; gr. ἐπᾴδειν, lat. incantare, fr. enchanter). Entrückung ist ein Eindämmern des Bewußtseins, ein Schlaf oder – da denn der Kontakt mit der Umwelt nicht aufgegeben – ein Halbschlaf. Demzufolge meldet sich der Zustand im „Schläfrigwerden" ganz ähnlich wie beim Berserker.

Jetzt erhält das Gähnen des Wolfs im Mythos tiefere Bedeutung. Nach der Wöluspa[6], deren Schilderung in diesem Punkt merkwürdig mit ahd. Quellen übereinstimmt[7], geht die Welt aus dem Chaos Ginnungagap hervor. An. gap[8] (zu gapa „gaffen, mit offenem Maule starren") ist der Schlund; ginnunga kann von gīna nicht getrennt werden, heißt

[1] Falk-Torp s. v. Gjepe und Gisne. — [2] Th. XXI 227 und 228. — [3] Th. XIII 7ff. — [4] Auch Heid, die im Lande herumziehende, weissagende Wölwa der Örwar Oddsaga (Boer, S. 7f.) ist beständig umgeben von einem Sängerchor von 15 Burschen und 15 Mädchen, ohne die sie nicht zaubern kann. — [5] Vgl. aus der Sn Ed die Zauberin Groa, die über Thor Zauberlieder singt, bis sich das Schleifsteinstück lockert, welches ihm im Kampfe mit Hrungnir in den Kopf gefahren, Skaldsk. c. 17 (Th. XX 147). — [6] Str. 3. — [7] Heliand 2886, Wessobrunner Gebet, Andr. 799, Crist. 96. — [8] Auch dieses Wort geht in die Bedeutung „zaubern" über. Isl. gapi ist ein magisches Zeichen, um etwas herzuzaubern, daher heißt Odin als Zaubergott Gapþrosnir, wie er von ginna Ginnarr „Zauberer" heißt. Falk, Odensh. 34.

also „gähnend" und gleichzeitig „zauberisch", da es an ginna noch näher anklingt. Aus dem gähnenden Schlund „hoben" die Götter die Feste von Midgard; aus der Tiefe taucht die werdende Welt vor den Augen der Seherin, um nach dem Götterkampf wieder zu versinken.

Die Sonne verlischt,
Das Land sinkt ins Meer,
Vom Himmel stürzen
Die heitern Sterne.

Eine neue Welt wird dann aufsteigen.

Seh aufsteigen
Zum andern Male
Land aus Fluten
Frisch ergrünend:
Fälle schäumen;
Es schwebt der Aar,
Der auf dem Felsen
Fische weidet[1].

Und während die Asen sich auf dem Idafeld zusammenfinden, werden „wackere Scharen in Gimles sonnglänzendem Saal ewiger Freude genießen".

Doch der düstre Drache
Tief drunten fliegt,
Die schillernde Schlange,
Aus Schluchtendunkel.
Er fliegt übers Feld;
Im Fittich trägt
Nidhögg die Toten:
Nun versinkt er.

Die Welt versinkt im Götterkampf, Sterne, Sonne und Mond fallen – nicht in Ginnungagap zurück, aber gleichwohl in einen Schlund, den Schlund des Kampfes und der Vertilgungswut, in den Rachen der dreifachen Lokibrut, der Hel, des Wolfs und der Riesenschlange[2]; denn Kampf ist das Weltenende, nicht Zerfall und Auflösung ins Chaos zurück; aus dem Kampf aber wird die Welt erneuert hervorgehen. Darum tritt das Bild des Wolfs und der großen Schlange im Mythus der Germanen so bedeutsam hervor. Kampf ist in der Welt, solange der Wolf zähneblecken herumgeht, noch in der würgenden Halsfessel bleibt sein gähnender Schlund, dem doch vom Schwert das Schnappen verwehrt ist, Menschen und Göttern eine stete Bedrohung, und der geifernde

[1] Th. II 42. — [2] Noch die mittelalterlich christliche Phantasie stellte sich den Herrn der Finsternis Luzifer als grauenhaftes Ungetüm mit klaffendem Rachen vor, der die sündigen Menschen verschlingt.

Fluß Wan „Kampferwartung"[1] träuft daraus. Sein Freiwerden eröffnet erst recht den Kampf der Götter und Elemente, und so mörderisch wird das Ringen, daß Allvater und die Gestirne im Abgrund versinken. Kampf und Krieg hören erst auf, wenn Widar zur Vaterrache heraneilt und dem Wolf den Rachen auseinanderreißt.

Aber giwian, gīpen heißt, wie wir hörten, auch „verlangen, streben nach", an. gyzki ist das „Wunder", und ginna „zaubern, verlocken" bedeutet gleichzeitig das Schläfrigwerden der Zauberin und der Seherin. Aus einem Zustand des Verlangens[2] geht die Welt hervor, und indem sie sich mit Bildern sättigt, wird aus dem Chaos ein Zustand der Erfüllung, bis das Chaos den Kosmos wieder in sich selbst zurücknimmt. – Vom Erlebnis aus ergibt sich der entsprechende Sinn: vor den Augen der Seherin steigt das große Geschehen auf, um in Nacht wieder unterzutauchen. „Gesicht der Seherin" (Wöluspa) heißt ja das Lied vom Ursprung der Welt und ihrem Ende, und eine Wölwa, von Odin befragt, singt das Schicksal der Götter und Menschen von Urtagen bis in graue Zukunft, kündend und deutend das gewaltige Bild, welches auftaucht vor ihr im Schläfrigwerden (gīna) und mit dem in Tiefen niedertauchenden Drachen wieder versinkt. Ginnungagap ist der Zauberschlund oder Zauberkessel, und es braucht nur des zeugenden Schlages mit dem Stab in der Hand der Wölwa – sie hat von ihm den Namen[3] –, um aus dem brodelnden Gemisch der Gestalten Fülle aufzuregen. – So decken sich Äußeres und Inneres, und die gähnende Kluft wird zur vielfach bedeutenden Rune, die das Gedicht großartig entfaltet und wieder in sich zurückzieht.

Was dem Wolf seine bedeutende Stellung im mythischen Weltbild sowohl wie im Glauben der Germanen lieh, liegt jetzt offen vor uns. Dem Berserker ähnlich im zähnebleckenden Aufgähnen, das mit dem Eindämmern gleichzeitig Hunger und Kampfgier und mit dem drohenden Wutanfall entfesseltes Rasen, Heulen, Reißen verkündet, gleicht der Wolf wildheerenden Wikingerscharen, die, Länder und Meere durchstürmend, in die Siedlungen einfallen, um Schrecken zu verbreiten und Raub sich zu holen. Dem Krieger vorbildlich durch unerschrockene, stets zum Angriff geneigte Kühnheit, durch seine Schärfe und Wachsamkeit, ist der fahle Bote des Todes, der Begleiter der Heere und Räuber auf blutigen Walfeldern zugleich doch die immer gegenwärtige Mahnung, daß Siegesrausch und Sprengungstaumel dem Kämpfenden nur zuteil wird um den Einsatz des Lebens und den Tod. Stier, Eber, Bär sind massig-kräftiger, und ihr Anprall hat darum mehr Gewalt und die stärkere Wucht, aber der Wolf ist um ebensoviel behender, bissiger, hitziger, von der schneidenden Schärfe des Feuers[4], wie von der rasenden Schnelligkeit des Sturmwinds, mit dem er in Rudeln gern um die Wette läuft.

[1] Vgl. das Sprichwort S. 50_5. — [2] Aus dem Verlangen konnte unter dem Einfluß christlicher Vorstellungen leicht ein unersättliches, sündiges Verlangen werden, an. gjā „Kluft" kommt damit zur Bedeutung „wollüstiges Leben". — [3] vglr, got. walus heißt „Stab" (KEdSG 3 I 28). Die Wölwa führt ihn z. B. Th. VI 228, XIII 8. — [4] Das Feuer wird skaldisch gern mit Wolf oder Hund umschrieben (Meißner, S. 101) und heißt nach Alv 26 freki bei den Riesen, wie sonst

übrigens findet sich auch im Norden an Stelle des Wolfes nicht selten der ihm nahe verwandte Hund (dazu später).

Die Feuer- und Sturmverwandtschaft im Antriebserlebnis des Helden und die Bedeutung beider Elemente in den Mythen wird uns noch beschäftigen. Wir erkennen aber schon jetzt: Charakter und Gebaren des Wolfs sind dem Krieger so wesensnahe, daß sich seine Bedeutung als Kampftier ebenso wie der Glaube an die Wolfsverwandlung des Berserkers erklärt.

Die Heldensage hat in der Wolfsverwandlung Sigmunds und Sinfjötlis (S. 12) diese Form des Berserkergangs festgehalten und entwickelte, den alten Vorstellungen und Erklärungen des Anfalls völlig entsprechend, das Motiv von den ūlfahamir, von der gewaltigen Kraftsteigerung beim Anziehen der Bälge, von der periodischen Rückverwandlung beim Ablegen derselben und der schweifenden Lebensweise der Helden im verwandelten Zustande. „Manche Großtat verrichteten sie damals", sagt die Saga, und Sigmund will durch das Leben im Walde den Neffen stählen zur Vaterrache. Der Name Sinfjötli ist übrigens nach neuerer Deutung selber nichts anderes als „Wolf", genauer „Gelbfuß" (bayr. Sintarvizzilo „mit sinterfarbenen, d. i. gelbgrauen Fußfesseln", eine Umschreibung nach der Volksregel, daß man den Wolf nie beim Namen nennen soll, oder wie sich in einer schwedischen Quelle der Wolf selber ausdrückt: „Nennst du mich Wolf, werde ich auf dein Vieh böse, nennst du mich Popanz, werde ich deinem Vieh nach Hause folgen; nennst du mich aber Goldfuß, werde ich deinem Vieh treu und ergeben sein"[1]), und die Anlage zum Berserkergang läge darin schon angedeutet.

Eigentlich sind nicht Sigmund und Sinfjötli, sondern die beiden Königssöhne die Berserker, und die Sage hat, wie das häufig geschieht, das im Erlebnis Zusammengehörende in mehrere Personen auseinandergezogen. Denn wir wissen, die Ausfahrt vollzieht sich, während der Körper im Tiefschlafe liegt. Darum der Schlaf der beiden Königssöhne, während die Bälge als Zeichen ihres Ausschwärmens über ihnen hängen. Und was nun der schweifenden Seele (hamr) widerfährt, das ist offenbar in den Erlebnissen Sigmunds und Sinfjötlis dargestellt. Solche Übertragungen, veranlaßt durch die Trennung von Leib und Seele, die Spaltung also gleichsam des einen Menschen in zwei, sind in den Sagen und Märchen sehr häufig, und nur zu leicht geschieht es dann, daß die ursprüngliche Identität der Personen vergessen wird und mit den fremden Gestalten auch fremde Motive eindringen. Sagen und Märchen sind eben nicht mehr reine Wirklichkeitsdarstellung, sondern mehr oder weniger freies Spiel mit Erinnerungen an wirklich Erlebtes mit der Richtung auf symbolhafte Ausdeutung desselben.

der Wolf. An. ólmr „wütig", das als Beiwort von Hunden (Grm. Pr. Einl.) und Ochsen vorkommt, gehört zu an. ylja „erwärmen", ags. wielm „Sieden, Kochen, Wüten (vom Feuer)", ahd. walm „Hitze, Glut", germ. *wel „sieden, wallen" (auch in unserem „Welle"). Grundbedeutung also „Wallung". Vgl. Falk-Torp s. v. Olm, Ulme, Vaelde. — [1] R. Much in ZfdA 66, 1929 15 ff.; KEdSG 3 II 136.

Wenn die beiden schlafenden Königssöhne dicke Goldringe tragen, so erinnert das an den Ring des Bären Björn, der im Tod unter seinem Buge gefunden wird, und wir werden sehen, daß immer bei solchen Verwandlungsgeschichten ein Ring eine Rolle spielt. Wenn dieser Björn tagsüber als Bär umgeht, abends aber menschliche Gestalt annehmen darf, so ist er offenbar auch ein Berserker, und der Heldenroman hat sinnvoll diese Geschichte an den Vater Bjarkis angeschlossen, des Helden, der beim Untergang der dänischen Skjöldungen einen richtigen Berserkergang im Tiefschlaf erlebte (S. 19). Nur bleibt bei Bjarki der Roman bei der Wirklichkeit und schildert die Ausfahrt des Helden ebenso erlebnistreu wie die Klaufigeschichte diejenige Thorsteins (S. 39), während die Vorgeschichte, ähnlich der Wölsungensaga, ins Märchen übergleitet. Daß von den Brüdern Bjarkis der eine elchgestaltig, der andere aber hundsfüßig ist, soll offenbar auch deren hamfǫng oder Verwandlungsfähigkeit andeuten, wie denn Hund und Elch (oder Hirsch) uns als Berserkertiere noch begegnen werden. Nun aber der Ring! Er ist das Symbol des Zusammenhangs von Leib und Seele; mit ihm drücken Sage, Märchen und Brauch es aus, daß im Leben die Seele dem Leibe trotzdem verbunden bleibt, mag sie im Traum oder Berserkergang noch so weit ausschwärmen. Sie kehrt im Erwachen in den Körper zurück, und der Ring, der nach häufigem Sagenzug bei der Entrückung in Hälften sich teilt, schließt sich wieder in eines zusammen. Erst mit dem Hinschwinden des Leibs im Tod löst sich der Ring und fällt ab oder wird gestohlen, wie viele Märchen sich ausdrücken. Das vielbeliebte Ringetragen der Germanen und gerade der Tapfersten (bei den Chatten, Tac. Germ. 31), erhält damit symbolischen Hintergrund, um so mehr, als wir hören werden, daß Brauch und Gebaren jener chattischen Recken offensichtlich ihr Berserkertum maskieren sollte.

Man spricht häufig von den Werwölfen Sigmund und Sinfjötli, und manche Übersetzer geben auch die eingangs angeführten Stellen der isländischen Familiensagas mit Werwolf statt Berserker wieder[1], obschon kein Text garulf, das eigentliche an. Wort für Werwolf gebraucht und Snorri den S. 7 beschriebenen hamfǫng ausdrücklich als berserksgang bezeichnet. Daß es sich beim Werwolf und Berserker um zwar verwandte, aber nicht ebendieselben Zustände und Erscheinungen handelt, soll später gezeigt werden. Vorerst noch ein Wort über den tiefergreifenden Unterschied zwischen Berserkerwut und krankhafter Geistesgestörtheit, mit der sie denn auch gelegentlich verwechselt wird. Zur näheren Kennzeichnung des Irreseins sei auch aus den Familiengeschichten ein Beispiel hier aufgeführt: „Ketill", so heißt es in einer isländischen Saga[2], „war alltäglich der sanfteste der Männer, schweigsam und oft wenig redend, und darum wurde er Schweig-Ketill genannt. Fehler hatte seine Gemütsart; einige nannten das eine Krankheit: das kam an ihn jeden halben Monat, daß ein Zittern über seine Haut lief, so daß

[1] Zum Beispiel Th. XVII 110 „und dabei nicht einmal ein Werwolf" sá er einhamr hefir verit, muß heißen: „der doch eingestaltig war", also nicht als hamramr die Gestalt tauschen konnte. — [2] Maurer II 116_{56} und im allgemeinen 115 ff.

jeder Zahn in seinem Kopfe knirschte und daß er auf und nieder gerissen wurde; da mußte man große Feuer für ihn machen und ihm alle Bequemlichkeit verschaffen, die man ihm bereiten konnte. Diesem Schauder und dieser Kälte folgte eine heftige Wut, und da verschonte er nichts von dem, was ihm in den Weg kam, was es auch war, Getäfel, Balken, Säule oder Menschen, und so, wenn auch Feuer vor ihm war, das betrat er. Er riß auch Getäfel von den Häusern oder Türbekleidung, wenn ihm dies in den Weg kam, und es ging dies so an jedem Tag, wenn es über ihn kam, und die Leute mußten ihm da allewege nachgeben; wenn es aber von ihm ging, war er verträglich und lenksam. Der Schauder kam ihm aber so vor, als würde ihm Wasser zwischen Haut und Fleisch gegossen." Mag das Gebaren Ketills in manchen Zügen an einen Berserkerwütigen erinnern, so ist sich der Sagaschreiber offenbar selber bewußt, daß es sich hier um ein krankhaftes Leiden handelt, welches in keinem irgendwie sinnvollen Verhältnis zur Umwelt mehr steht. Die streng periodische Wiederkehr der Anfälle, wie sie hier beschrieben wird, legt es nahe, in der Krankheit genauer die fallende Sucht (Epilepsie) zu erkennen.

Mit der Entwertung des alten Heldenideals durch das Christentum, auch wohl schon früher gelegentlich in Gegenden eines seßhaften Bauernstandes, verfiel das Berserkertum rasch[1] oder entartete in Werwolftreiben und in ungefüge Kraftmeierei. Aus Berserkern wurden Bärennaturen im Sinne Hallis und Leiknirs, trollhaften Aussehens und riesischen Ausmaßes, die als Raufbolde schon der gesitteteren Welt aus der Zeit der norwegischen Großkönige vielfach unbequem wurden. Da sich die Bewunderung für sie verlor, trieben sie sich nun vielfach allein herum und betätigten sich als eine Art gewerbsmäßiger Holmgänger, welche beliebige Leute zum Zweikampf aufforderten und ihnen dann Leben und Gut abnahmen[2]. Von eifernden Priestern mit dem Fluche belegt[3], wurde die Anlage von andern als ein „Mißgeschick" empfunden, das je länger je mehr zum schwerlastenden Leiden werden mußte in einer Umwelt, die verständnislos der Erscheinung gegenüberstand und die Wirkungen des Anfalls nicht mehr in sinnvollen Zusammenhang mit dem Erlebnis brachte.

Die ursprüngliche Schätzung des Zustands, wie sie noch unter Harald Schönhaar erwiesen ist, wird davon nicht berührt, und wenn wir jetzt das Ergebnis unserer Untersuchung ziehen, finden wir diese Schätzung im Gottesglauben selbst, und zwar im Angelpunkte desselben verankert. Snorri, hörten wir, führt den Berserkergang auf Odin zurück, und nach seinem ausdrücklichen Zeugnis wird die Kraftsteigerung und die damit einhergehende Unverwundbarkeit nur den eigenen Mannen Odins zuteil, während seinen Feinden umgekehrt der Zorn Odins die Glieder lähmt und alle Kraft raubt.

[1] Vgl. S. 36_2 „Die meisten aber verloren ihre Zauberkraft damals, wenn sie getauft waren". — [2] Zum Beispiel Th. III 191 ff., 194. — [3] Das isländische Christenrecht von 1123 erklärt sowohl den Berserker selbst als diejenigen, welche den Wütenden nicht zu bändigen sich bemühen, für rechtlos, Uhland, Schr. I 266.

Die Berserker sind Odinskämpen[1], ja von Odin selber besessen[2], wenn der sprengende óþr sie anfällt, sie erfüllt und entrückt, wie Hadding von Odin aus hartem Kampfdrang entrückt wird. Odin ist in der Schlacht und waltet darüber, allen spürbar, manchen sichtbar, wie die Sagen von Bjarki (S. 18), Sigmund (S. 13), Harald Kampfzahn (S. 25) beweisen. „Gott ist ihnen im Kampfe gegenwärtig", sagt schon Tacitus von den Germanen[3].

Odin selbst ist ein Berserker, das sagt sein Name und bezeugt wiederum Snorri, der ausdrücklich seine Furchtbarkeit im Krieg darauf zurückführt, daß er sich „auf die Kunst verstand, Aussehen und Gestalt nach Belieben zu wechseln … und während sein Körper wie schlafend oder tot dalag, auszufahren in ferne Länder in seinen oder anderer Angelegenheiten".

Einer riesigen, berserkerhaften Kraftsteigerung ist auch Thor, der mächtige Bauerngott, fähig, von dem es gleichlautend immer wieder heißt: „Thor ward sehr zornig und fuhr in seine Asenkraft"[4], und dessen Kraft beim Umlegen seines Gürtels „wie der Himmel so hoch anwächst"[5]. Aber von Verwandlung hören wir nichts bei ihm, und der wahre „Gestaltgang" und „Gestaltenfang" blieb dem besonderen Machtbereich des Schlachtengottes vorbehalten.

Wenn wir nun noch kurz prüfen, ob und wie weit das Berserkertum auch bei den übrigen Germanen verbreitet war, so ist von vornherein zu erwarten, daß uns nur getrübte Quellen zur Verfügung stehen, da es schriftliche Aufzeichnungen aus heidnischer Zeit bei ihnen nicht gibt und die kirchliche Zensur im Süden ungleich viel schärfer wirkte als im Norden. Diese Zensur aber vernichtete schonungslos alles ihr Anstößige oder entstellte es so, daß der Kern nur schwer noch zu erkennen ist. Andererseits mußte unter kirchlichem Druck das Berserkertum selber schneller entarten und zu denselben Auswüchsen führen, wie sie für den späteren Norden schon geschildert sind.

Zu diesen Entartungserscheinungen ist, so, wie es uns aus deutschen Quellen entgegentritt, das **Werwolfstreiben** zu rechnen. Es gibt viele Berichte darüber und keineswegs nur sagenhafte: die gerichtlichen Akten aus Hexenprozessen sind Zeugen, wie verbreitet im Mittelalter und weit darüber hinaus der Werwolfsglauben war und welche Wirklichkeit er im Volke hatte. Am aufschlußreichsten in dieser Richtung sind zwei Berichte[6]

[1] Bei Balders Leichenbegängnis stehen Odin vier Berserker zur Verfügung; Gylf. 49 (Th. XX 105) und schon in der Str. Ulf Uggasons Skaldsk. 48 (Th. XX 217). — [2] Glum Geirissohn sagt von seinem König Harald Graumantel: „da war Odin selbst in dem Seehelden" und nennt ihn ein andermal kurzweg „Schwert-Odin" (Th. XIV 211). Das darf nicht nur als skaldische Umschreibung gewertet werden (vgl. Unwerth 104). — [3] Germ. 7. — [4] Gylf. c. 48 (Th. XX 102). Der Asenzorn (ásmóþr) Thors wird auch Skaldsk. c. 17 (Th. XX 146) beschrieben. — [5] Th. II 73, Skaldsk. c. 18 (Th. XX 151), vgl. auch Gylf. 45 (Th. XX 93) und Gylf. 21 (Th. XX 70 f.). — [6] Beide zuletzt von O. Höfler, Kultische Geheimbünde der Germanen 1934, I, 22 ff. und 345 ff. veröffentlicht, übersetzt und ausführlich besprochen.

aus dem östlichen deutschen Randgebiet. Im ersten schildert der schwedische Erzbischof **Olaus Magnus** 1555 das Treiben einer geheimen Gesellschaft in Preußen, Livland und Litauen, an der Deutsche und Einheimische teilweise aus höchstem Adel des Landes teilnahmen: an festgesetzten Plätzen rotten sie sich vornehmlich in der Christnacht zusammen, verwandeln sich in Wölfe, und indem sie übers Land ausschwärmen, „wüten sie mit unglaublicher Wildheit" gegen Menschen und Vieh; sie dringen in einsame Waldgehöfte ein, sprengen die Türen ein, stürmen in den Keller, berauschen sich am Met und Bier und stellen dann die leeren Fässer in der Mitte des Kellers aufeinander. „Dem Ort jedoch, wo sie etwa in jener Nacht gerastet haben, schreiben die Einwohner dieser Länder etwas Prophetisches zu: denn wenn einem dort etwas zustößt, etwa daß sein Gefährt umstürzt und er selbst in den Schnee fällt, so sind sie ganz überzeugt, daß jener im selben Jahre sterben werde, wie sie das seit langen Zeiten erfahren haben." Die Aufnahme in diesen Bund geschieht durch einen in Zauberei besonders Erfahrenen, indem dieser „unter gewissen Worten" dem Adepten einen Becher Bier zu trinken gibt.

Was in der zweiten Nachricht der alte, über achtzigjährige Bauer Thieß im Jahre 1691 vor den Richtern im livländischen Jürgensburg aussagte, deckt sich zum Teil merkwürdig mit dem Bericht des Olaus Magnus, da der Einweiheritus, das Zusammenrotten von 20–30 Teilnehmern zu bestimmten Zeiten des Jahres (vor allem Luciennacht, an Pfingsten und Johannis), die Verwandlung in Wölfe (bei ihm durch Abwerfen der Kleider im Busch oder durch Anziehen eines Wolfspelzes) und das Wüten gegen das Vieh ganz ähnlich geschildert wird. Merkwürdig und sicher auch nicht ganz erfunden[1] ist nun aber, was Thieß von der besonderen Aufgabe der Werwölfe behauptet, um derentwillen sie von den Bauern des Landes als „ein Abgott gehalten" würden: das Korn, sagt er, und anderes Gewächs würde allezeit von bösen Zauberern, kaum daß es zu treiben beginne, dem Teufel in die Hölle gebracht, und Mißwachs müßte jedesmal eintreten, wenn nicht sie, die Werwölfe, dem Teufel das Gestohlene wieder abjagten. In den genannten Nächten nämlich drängen sie an einer morastigen Stelle (die Thieß genau angibt) in die Hölle ein, allwo sie dann oft schon an Weihnacht das Korn blühend träfen, trügen, was sie erraffen könnten, auch etwa, was die Zauberer an Fischen geraubt hätten, wieder herauf, hätten aber davon oft bösen Schaden, da der Teufel sie mit Besen von Pferdehaar und mit eisernen Peitschen „als wie hunde, denn sie auch Gottes hunde wären, außtreiben ließe", während die grimmigen Hunde an der höllischen Pforte ihnen doch nichts täten. Oben würfen sie die Korn- und die Baumblüte „in die lufft und davon kähme dann der seegen wieder über das gantze land und über reiche und arme".

Hans Sachs sagt an einer Stelle, daß Gott der Herr sich der Wölfe als seiner Jagdhunde bediene[2], und Odin hat zwei Wölfe beständig um sich, die er wie Rüden füttert.

[1] Andere Akten und Berichte bestätigen es. Daß die Werwölfe die Hexen grimmig verfolgen, führt auch Lercheimer im theatrum de venef. 1586, 279 an. — [2] Grimm, My 557.

Das stimmt merkwürdig mit der Aussage von Thieß zusammen, daß die Werwölfe Gottes Hunde seien[1]. Auch erinnert der Zug, daß die Höllenhunde ihnen nichts anhaben, an das Freundschaftsverhältnis Odins zu den Hunden (Grm. Pr.). Die Übereinstimmung ist so auffallend, daß man hier einen Abklang des alten Glaubens an die Odinskindschaft der Berserker und vorzüglicher Helden vermuten darf. Weitere Einzelheiten dieser Berichte werden uns später noch beschäftigen.

Die übrigen Zeugnisse zum Werwolfsglauben hat Wilhelm Hertz in einer ausführlichen Studie (1862) gesammelt. Es ist hier nicht Raum, ausführlich auf sie einzutreten; nur sei erwähnt, daß vieles zwar ganz den Berserkern entspricht, so wenn die Verwandlung im Schlafe erfolgt[2], der ausschwärmende Werwolf unverwundbar wird[3] oder übernatürliche Kräfte erhält[4]; wenn der Anfall periodisch in gewissen Abständen oder zu bestimmten Zeiten des Jahres wiederkehrt[5] und der solchem Zwang Unterliegende sich häufig vor schlimmen Folgen vorher zu schützen sucht[6], wenn endlich im Glauben des Volkes vielfach ein Gürtel die Verwandlung bewirkt[7] und Ringe dabei eine Rolle spielen. Indessen wird fast in allen Berichten eine reißende Blutgier, oft bis zum Vampyrismus gesteigert, als einziges Merkmal des Werwolfs hervorgehoben[8]. Gier und blutsaugerischer Antrieb wirken oft über den Tod hinaus, und in solchen Fällen hilft nur Verbrennung der Leiche oder Pfählung[9].

Von einem derart gesteigerten Blutdurst hören wir bei den nordischen Berserkern nichts. Kein Sagaschreiber tut dessen Erwähnung[10], und wenn Blut floß als Wirkung des gesteigerten Kampfantriebs, so ging es offenbar nicht über das natürlich zu erwartende Maß hinaus[11]. Nicht Blutgier, sondern Kraftsteigerung und verwandelnde Ausfahrt führen die Quellen übereinstimmend als Kennzeichen der Berserker an; darum erscheint auch unter den Verwandlungstieren nicht, wie beim Werwolf, der reißende Wolf allein, sondern neben dem Wolf der Bär, der Eber, der Stier usf. Richtige Werwölfe kommen auch gelegentlich einmal in der Heldensage vor; zu ihnen gehört Siggeirs Mutter, die als Wölfin im Walde Sigmunds Brüder um-

[1] Schon von Höfler, a. a. O. S. 356 bemerkt. — [2] Hertz, S. 83. — [3] S. 79. — [4] Lercheimer, a. a. O. — [5] Hertz, S. 82, 114, 133, besonders in den Zwölften, S. 109, 114, 117, 121, oder zur Johannisfeier, S. 117. — [6] S. 82. — [7] S. 79. Zur Rückverwandlung zwingt man den Wolf durch Nennung seines Taufnamens S. 84, durch Verwundung, indem man ihm drei Messerstiche zwischen den Augen auf der Stirne beibringt S. 108 oder eine Waffe aus Stahl oder Eisen über ihn hinwirft S. 85, endlich auch durch Tötung: mit dem Tode verschwindet das Trugbild und kehrt die frühere Menschengestalt zurück. — [8] S. 88 ff., 113 ff. und 129 ff. — [9] S. 89 und 124. Das Totenhaupt solcher Verdammten ist besonders schwer S. 110. — [10] Auch die Stelle bei Saxo (S. 38) ist wohl mehr rhetorisch und geht auf den erregten Zerstörungstrieb, der seine Befriedigung sucht. — [11] Es sieht ganz so aus, als wären die Berichte vom Blutdurst der Werwölfe von den (fast durchweg kirchlichen oder behördlichen) Berichterstattern gewaltig übertrieben und die dahingehenden Geständnisse nach der teuflischen Manier des Mittelalters erpreßt. Schon darum ist das anzunehmen, weil ja auch die Werwolfsausfahrt meist im Tiefschlaf erfolgte und wesentlich ein seelisches Phänomen heißen muß.

bringt[1] (S. 11). Jedermann wird sie aber von den Berserkern unterscheiden, wie auch das Nordische einen andern Namen (garulf) für sie hat. Wenn also zwar viel Verwandtes in ihnen ist und, wie angedeutet, das Werwolfstreiben als eine Zerfallserscheinung des Berserkertums betrachtet werden muß, so dürfen doch beide Zustände nicht ohne weiteres zusammengeworfen werden.

Klarere Zeugnisse für Berserkertum enthält die Heldensage. Ein deutliches Beispiel aus der Sigfridsage werden wir später kennenlernen. Bei den Langobarden erhielt sich bis auf die Zeit des Paulus Diakonus[2] die Überlieferung, sie seien auf ihrer Wanderung nach den Donauländern im Gebiet etwa des heutigen Sachsen von einem fremden Stamm angegriffen worden. Um sich der Feinde leichter zu erwehren, hätten sie bei ihnen verbreiten lassen, in ihrem Lager seien Kynokephali, Menschen mit Hundsköpfen, die kämpften ohne Unterlaß, tränken Menschenblut und schlürften selbst ihr eigenes, wenn sie keine Feinde mehr finden könnten. Dadurch hätten die Feinde sich schrecken lassen und seien abgezogen. – Der ältere Name der Langobarden Vinnili bedeutet nach Much die „Wütenden, Kampftollen"[3]. Darnach wird sehr wahrscheinlich, daß die Langobarden berserkerhafte Krieger hatten, die sich zum Zeichen ihrer Hundsverwandlung[4] Hundsköpfe als Helmhauben aufsetzten[5].

Auch an die erwähnten Wylfingen und die Völkerschaft der Lemovii-Glomman „Beller, Wölfe" (S. 50) muß nochmals erinnert werden, von denen sich die berühmten gotischen Wölfingen wahrscheinlich herleiteten. Den Berserkersinn Wolfharts aus diesem Geschlecht hat Uhland treffend geschildert[6]. Auffallendere Berserkerzüge hat Wolfdietrich, der zu den Wölfingen in enge Gemeinschaft trat. Schon als Kind hat er übermäßige Kraft, gilt daher als Sohn eines Unholds und soll von Meister Berchtung,

[1] Auch dem Sinfjötli wirft Gudmund in ihrem Scheltgespräch HH I 37 und 42 vor, „er habe
im Stroh im Walde gelegen, mit kaltem Munde die Wunden gesogen und, von allen gehaßt,
die Schutthaufen durchstreift". Ähnliches im Fluch Sigruns auf ihren Bruder Dag S. 52.
Es ist zu beachten, daß Siggeirs Mutter und Sinfjötli wahrscheinlich aus fränkischer Sage
stammen. — [2] Hist. Lang. I 11. — [3] Zu ahd. uuinnanter. freneticus; bayr. dial. winnig,
winnend „wütend, besonders vom wasserscheuen, tollen Hund", R. Much, Balder 109. — [4] Die
Ähnlichkeit des Hunds mit dem Wolf und seine Wütigkeit in einem früheren wilderen Zu-
stand erklärt es ohne weiteres, daß der eine oft für den andern eintritt. Zu den Stellen S. 63f.
vgl. daß der Wolf im Norden gern mit Hund umschrieben wird (z. B. Hm 29). Den Wölfen
Geri und Freki entsprechen die Hunde Gifr und Geri, „die Gierigen", welche die Burg der Menglöd
bewachen, „bis die Götter untergehen" (Fj. 20). Der deutsche Wuote erscheint als Führer der
Toten gleichwie als Jäger kaum je anders als mit Hunden (Grimm My 768 ff.). Der Hund
kommt wie der Wolf auch in Namen vor. So setzt der Name Hunding ebensogut einen Stamm-
vater „Hund" voraus wie das gegnerische Geschlecht der Ylfinge einen Ahn des Namens „Wolf".
Auf solchen halbdunkeln Erinnerungen mag die noch von Snorri vorgetragene Überlieferung
beruhen, die Drontheimer hätten einmal einen Hund zum König gehabt (Th. XIV 147); dieser
Hund wird von Wölfen zerrissen, ähnlich wie Hunding der Rache eines Ylfing zum Opfer fällt.
Nach dem Hrolf Krakiroman wird Thorir Hundsfuß König der Gauten (Th. XXI 263 f.). Zum
Kampfhund Gram vgl. S. 47. — [5] Meuli, HWBdDAG V 1848, der an gr. κυνέη „Sturm-
haube", eigt. „Hundefell" erinnert. — [6] Schr. I 264 ff.

dem Wölfing, in der Wildnis getötet werden. Der aber schont den Knaben, da er sieht, wie die Wölfe im Walde seiner pflegen, und zieht ihn mit seinen eigenen Söhnen auf. Wolfdietrich hat ein Nothemd, das ihn schützt gegen Stich und Schlag, gegen Feuer, Wasser und Zauberei. Anfangs klein, ist es ihm stets gerecht, und der Held gewinnt darin jedes Jahr eine Mannesstärke hinzu. Unter den mannigfachen Abenteuern, die er siegreich besteht, gilt als seine größte Tat, daß er die Brut der Lindwürmer erschlagen, denen Ortnit, der Kaiser, zum Opfer gefallen. Er gewinnt dafür die Hand der Kaiserin und die Krone von Lamparten. Seine Aussetzung, seine Jugend im Walde bei den Wölfen, sein anschmiegsames Hemde, das an den hamr erinnert, sein Drachenkampf mit dem hohen Siegespreis sind Züge, die wir ähnlich aus der Wölsungen- und Sigfridsage kennen. Wenn er das Hemd als Patengeschenk von St. Georg erhält und der Heilige ihm in allen Gefahren beisteht, so sieht das sehr nach einer Stellvertretung Odins aus, der sonst seine Söhne und Wunschsöhne beschützt und mit Waffen und Hemden ausstattet. Schließlich scheint ein Berserkeranfall weiterzuleben in dem seltsamen nächtlichen Kampf, den Wolfdietrich im Kloster mit den Geistern aller, die er je erschlagen, bestehen muß. Das Ringen wird so hart, wie er keines im Leben durchgefochten, und die Brüder finden ihn frühmorgens zu Tode erschöpft.

Die um die Mitte des 15. Jahrhunderts abgefaßte Chronik der Herren von Stretlingen am unteren Thunersee berichtet[1] in Übereinstimmung mit Justinger, wie einst der König von Frankreich und der Herzog von Burgund miteinander im Streit lagen. Beide Heere hatten sich auf zwei Hügeln, durch ein tiefes Tal voneinander getrennt, wohl eingerichtet. Da riet der Frankenkönig, die Fehde durch einen Zweikampf auszutragen und stellte dazu einen „großen, wolmügenden, starken man mit dem Namen Dodo", der mit kühnen Worten die Burgunden herausforderte. Der Herzog versprach dem seine Tochter, der den Kampf mit Dodo aufnähme. Da trat Dietrich, der sagenhafte Ahn derer von Stretlingen, hervor und erbot sich, für Burgund zu fechten. „Also gieng er hin und wapnete sich", heißt es in der Chronik, „und gurte sin swert umb sich und leite doch sin helm nit uf sin houpt... Darnach gieng er an das end, da er vechten wolt und wartet sines widersechers und viendes. Und als er daselbs wartet, do begreif in ein harter slaf, daß er entslief und in sinem slaf düchte in, wie er vechte und kampfte mit sinem viend und in dem selben troum kampft er mit im selbs, daß der sweiß von allem sinem lib gieng und der schum und speichel von sinem mund in massen, als ob er wüetend zornig were. Uf das selb so kumpt Dodo, der kempfer und vechter des künges von Frankenrich und gesicht in also bereit stan und aber slafent. Do viel ein semlich vorcht in in, daß im was, ein pfil oder ein stral oder schoß gienge im durch sin herze und vieng an und sprach vor allen denen, die da gegenwürtig waren: so der man wider mich vichtet slafent, was möcht er dann tůn und vechten mit mir wachent? So leider ich bin überwunden von im... Ich han vor mir gesechen und ouch vor üch allen – und gesich den noch zů siner

[1] ed. J. Baechtold, S. 7ff.

rechten hand – einen starken ritter mit dem namen sanct Michel, den erzengel mit einem bloßen swert, usgezogen von der scheide... Do das der küng von Frankenrich hort, do bekant er, daß er überwunden were und in ein herzog von Burgunn überwunden hett." – In dem Wutanfall des schlafenden Ritters mit austretendem Schaum und Speichel ist der Berserkergang nicht zu verkennen. Der Erzengel dürfte für Odin oder eine walkyrische Gestalt eingetreten sein, an der der geistliche Verfasser Anstoß nahm. Der Pfeil oder Strahl, den Dodo im Herzen empfindet, scheint mit Bezug auf die Pfeilspitze im Wappen der Stretlinger hereingekommen. Die Anknüpfung der Sage an das Stretlinger Haus entbehrt der geschichtlichen Unterlage, wie meistens in diesen Fällen, ist aber berechnet auf das, was damals im Volke geglaubt wurde, oder geradezu daraus geschöpft.

Vor allem ist wichtig, daß die Berserker in unserem Wort „Bärenhäuter" bis heute fortleben. Unter diesem Titel läuft in der Grimmschen Sammlung ein Märchen, das in den Hauptzügen mit Grimmelshausens Erstem Bärenhäuter (1670) übereinstimmt. Trotz seiner spießbürgerlichen Umgebung, in der sich der Bärenhäuter wunderlich genug ausnimmt, spiegelt das Märchen das Berserkererlebnis noch immer deutlich und enthält recht kennzeichnende Züge, die uns freilich erst recht verständlich werden können, wenn wir alle damit zusammenhängenden Vorstellungen kennen. Der Odinskämpe ist zu einem alten Soldaten geworden, der „sich tapfer hielt und immer der vorderste war" – ganz nach Berserkerart. Der kriegerische Hintergrund ist damit gewahrt. In dem Bösen mit Pferdefuß und im grünen Rock, der brausend über die Heide daherfährt und im Ring der Bäume dem Soldaten erscheint, erkennen wir Odin, für den Pferdefuß und im Süden auch grüner Rock charakteristisch sind. Sieben Jahre zu fahren und zu schweifen ist Bedingung, wenn der Bärenhäuter in seinen Dienst tritt, dafür erhält er den entrückenden Rock des Gottes, den Berserkerpelz des Bären und Geld und fahrende Habe die Fülle, so wie es Odin dem Starkad schenkt (S. 22). In den sieben Jahren darf er sich nicht waschen, nicht kämmen und die Nägel nicht schneiden, ganz wie es Brauch bei den berserkerhaften Vorkämpfern der Chatten war und wie es von Harald Schönhaar überliefert ist. Eine Braut wartet (wieder wie bei Harald) auf seine Erlösung und die Erfüllung des Gelübdes. Im Wirtshaus ist sie ihm zugesprochen, und der geteilte Ring hält beide einander verbunden: ein Motiv, das wir in Entrückungssagen aus dem Kreis Wodans immer und immer wieder antreffen werden. Erst der zweite Teil dieses Buches wird kenntlich machen, daß in der Braut der stets weiblich gedachte Folgegeist, die Walkyre zu sehen ist, die den Helden nach hartem Kampfdrang (das ist die siebenjährige Leidenszeit) in Walhall empfängt und ihn, den Entwandelten, zum Licht Auferstandenen, als Sieger dort einführt.

So bestätigt sich, daß das Berserkertum bei Nord- und Südgermanen gleicherweise bekannt war, und dem entspricht auch der Befund aus den Denkmälern. An die Seite des Kriegers in Berserkermaske (Wolfshelm) auf den Bronzeplatten von Björnhofda (Tafel I3) tritt die Darstellung eines ganz ähnlichen Kriegers auf einer Schwertscheide, die im Grab eines Allemannen in der Nähe von Sigmaringen zum Vorschein kam (Tafel II).

Gott des Schweifens, Sturmgott und Wanderer

Die entscheidende Tatsache der germanischen Religionsgeschichte ist, daß aus der beherrschenden Götterdreiheit Odin-Wodan, Thor-Donar, Tyr-Ziu Odin als Allvater, als Fürst der Götter und Menschen hervorwuchs und Tyr, den Erben des indogermanischen Djēus in den Hintergrund drängte. Wie kommt es, daß der alte Zeusvater-Jupiter im Norden entthront wurde und einem Neuling weichen mußte, welcher die ganze Mythologie von Grund aus verändern und in neuer Richtung führen sollte?

Der idg. Hauptgott Djēus (ai. Dyāus, gr. Zeus, lat. Diēspiter-Juppiter) ebenso wie der idg. Hauptbegriff für „Gott" (ai. dēvá- „Gott", av. daēva- „Dämon", lat. deus, alt deivos „Gott", lit. dẽvas „Gott", air. dia „Gott") führen auf eine sprachliche Wurzel zurück, welche gleichzeitig den hellstrahlenden Tageshimmel bezeichnet (ai. dyāus ist zugleich „Himmel, Tag", lat. dies „Tag", sub dīvo „unter heiterem Himmel"). Diese Wurzel ist auch noch im Germanischen lebendig. Nicht mehr der Hauptgott Wodan gehört dazu, wohl aber der Gott des Kampfs an. Týr, agſ. Tig (gen. Tīwes), ahd. Zio (in nhd. Ziestag); und nicht mehr das gewöhnliche Wort für „Gott" (an. guþ, aſ. und agſ. god, got. guþ) enthält sie, wohl aber das eddische Tauschwort für „Götter" tīvar. Nebenher läuft eine ganze Gruppe wurzelverwandter Ausdrücke, die in der Kriegerethik eine wichtige Rolle spielen und die alte Bedeutung der Wortwurzel in deutliches Licht stellen: an. tīrr „Ehre, Ruhm" (norw. dial. tīr „Ausguck, Leuchten, Glanz"), aſ., agſ. tīr „Ehre, Ruhm", mnd. tēr „gute Beschaffenheit, Gedeihen, Glanz, Ruhm", ahd. ziarī „Schönheit, Zier"; ferner an. tǣrr „rein, klar" (norw. dial. tǣra „strahlen"), teitr „froh, strahlend"[1]. Daß Tyr selber ursprünglich größeres Ansehen hatte, geht daraus hervor, daß das Wort in allgemeinerer Bedeutung „Gott" auch bei Odin als Zuname (Sigtyr, Gautatyr) vorkommt[2]. Die religiöse Entwicklung läßt sich also am sprachlichen Vorgang genau übersehen. Wie nun stellt sich in Kult und Mythus das Bild beider Götter dar? Was ist der olympische Herrscher klassischer Zeit[3], und was ist Wodan?

Zeus, allumfassender Himmelsgott, Urbild männlicher Kraft wie die ihm heilige Eiche, stets bereit, die mütterliche Erde zu umfangen und zu befruchten, schmeichelnd ihr nahend

[1] Walde s. v. deus und Falk-Torp s. v. Tirsdag und Sir. — [2] Weitere Beweise seiner einst größeren Macht und Verbreitung bei den Germanen hat R. Much in seiner Schrift über den germanischen Himmelsgott (in Abh. z. germ. Phil. FS Heinzel 189ff.) erbracht. Aufs einzelne kann hier nicht eingegangen werden. — [3] Da der idg. Djeus nicht mehr faßbar, aber auch der germ. Tyr schon zu verblaßt ist, als daß wir uns ein genaues Bild seiner früheren Gestalt und Bedeutung machen könnten, stelle ich den griech. Zeus als uns nächststehenden, in Klarheit entfalteten Erben des Djeus dagegen.

als Schwan, im Goldregen; im Sturm um sie werbend als Stier, als Adler; im furchtbaren Wetterschein sie verzehrend (Ino), buhlerisch, aller Verwandlungen fähig und doch eines, einzig, höchster Herrscher, Geber der Güter, Vater der Götter und Lenker der Menschenschicksale, thronend auf Bergeshöhen und auf solchen verehrt, Gewitterer, Donnerer, zuweilen umwölkt die lockenumrahmte Stirn und im Zorn sein Löwenhaupt schüttelnd, daß ein Beben über die Erde läuft, der Streit erwacht und der Kampf aus Tiefen heraufgrollt; aber bald wieder in olympischer Ruhe gebietend und waltend über Götter- und Menschengeschicken; Himmel des Südens sein klares Auge, strahlender Glanz, schimmernder Äther, Helle, sich spiegelnd im Widerglast einer gestaltklaren Welt, ein wirklicher Djeus und um sich ein ganzes Geschlecht von θεοί, von nie alternden, hehr glänzenden Olympiern – was ist Odin dagegen?

Ein Wanderer, ein verwegener Wiking, Herr der Schlachten, Gott, Führer und Gefährte der Krieger. Reitend auf seinem achtfüßigen Hengst zeigen ihn meist die Runensteine, die Rechte zum Speerwurf erhoben[1]. Auf dem Helm von Wendel (Tafel I1) fliegen seine beiden Raben neben ihm, eine Schlange bäumt sich dräuend vor ihm auf, der Gott ist in vollem Kriegerschmuck, der Helm läuft in einen Vogelkopf aus. In der Edda ist Odin stets unterwegs. Er rühmt sich weiter Kriegsfahrten, kühner Taten und pikanter Abenteuer (Harbardslied) und maskiert sich als Fährmann, um Thor zu täuschen. Er stürmt auf Sleipnir zur Hel hinab (im Gedicht von den Träumen Balders), um über das Schicksal seines Lieblings Auskunft zu erhalten. Er wandert lange, scheut nicht Durst und nicht Müdigkeit, bis er Wafthrudnir in seiner Halle auffindet und er dort seine Weisheit mit der des Riesen messen kann. Ähnlich sucht er, als Grimnir verkleidet, König Geirröd auf, um ihn auf die Probe zu stellen und seine Gesinnung zu prüfen. Er zieht aus, den Dichtermet zu holen, verdingt sich bei Baugi, schleicht sich schlangengestaltig bei Gunnlöd ein und fliegt als Adler mit seinem Raube davon[2]. Häufig wandert er zu dritt. Mit Hönir und Loki kehrt er bei Hreidmar ein[3]; mit Hönir und Lodur kommt er zum Meeresstrand und ruft Ask und Embla, die ersten Menschen, zum Leben auf[4].

Die Prosageschichten und Sagas heben das gleiche heraus. Saxo nennt Odin einen „unermüdlichen Wanderer"[5]. Zahlreich sind die Erzählungen, wie er als Bettler, als Sänger, als fremder Gast unter dem offenen Decknamen Gest bei Königen vorspricht, in der Halle oder am Bett Geschichten erzählt, ihnen Lieder vorsingt oder sich mit ihnen im Rätselraten mißt[6]. Als gewöhnlicher Krieger läßt er sich bei dem Schmied von Nesjar

[1] So auf den unter sich verwandten gotländischen Steinen des 8./9. Jahrhunderts von Tjängvide (Tafel III) und von Ardre (Tafel IV), beide im Hist. Mus. Stockholm. (Daß unter dem Reiter Odin auf Sleipnir und nicht ein in Walhall einreitender Toter, wie vielfach behauptet wird, verstanden werden muß, geht deutlich aus dem achtfüßigen Hengst und dem Gehängten hervor, der auf dem Stein von Tjängvide über dem Reiter schwebt. Die weit zum Speerwurf ausholende Gebärde wäre auch bei einem einreitenden Toten seltsam.) — [2] Hav 103ff. — [3] Rm Anfang. — [4] Vsp 17ff. — [5] p. 80. — [6] S. 139, 317f. und Uhland Schr. VI 305ff.

sein Roß beschlagen; erst an der Gewandtheit des Pferdes verrät sich der Gott; sein Erscheinen bedeutet Krieg und eine kommende Schlacht (S. 27). Seinen besonderen Schützlingen erscheint er häufig. Er steht am Ufer, auf Vorgebirgen, läßt sich ins Schiff aufnehmen, fährt mit ihnen eine Zeitlang, unterweist sie im Kampfspiel, verkündet ihnen ihr Geschick und ist verschwunden (Sigurd, Hadding). Er prüft sie und, um sie „fest" zu machen im Kampf, stellt er sie auf die Härteprobe (Hrolfs Mannen, S. 19); er schenkt ihnen besondere Waffen (Sigmund), verhilft ihnen zum besten Pferde (Sigurd) und ist ihnen nahe in Not und Fährnis. So rettet er Hadding aus schwerem Kampfdrang, führt ihn in seine Königshalle, stärkt ihn und bringt ihn zurück in wunderbarem Ritt über Land und Meer. In der Schlacht kämpft er oft selber mit, er ordnet die Reihen zum Schlachtkeil, er lenkt den Kampfwagen Haralds, er verdirbt die Feinde mit einem Pfeilhagelschauer (S. 26) oder vernichtet sie mit seinem Speer Gungnir. Die Seinen führt er zum Sieg, die Gegner aber schreckt er, macht sie blind und taub und stumpft ihre Waffen. Oft freilich wechselt er plötzlich Farbe und stellt seinem eigenen Schützling ein Bein. So tötet er Harald Kampfzahn mit der Keule, und an Gungnir bricht das siegreiche Schwert Sigmunds in Stücke.

Sein Äußeres stimmt ganz zum Bilde des Wanderers. Er trägt einen Mantel und breitkrempigen Hut, der seine Stirne tief beschattet. Der Mantel ist rauh[1] und blau von Farbe[2], blaugestreift[3], grau oder fleckig[4]. Sogar zu Roß kommt er mit einem Mantel vor (Haddingsage). Die Wölsungensaga erwähnt kurze Leinenhosen darunter; gewöhnlich geht er barfuß. Seine Gestalt ist hochgewachsen[5], langbärtig[6]; er hat nur ein Auge[7], dieses aber flammt wie Feuer. Haar und Bart sind altersgrau, aber trotzdem war „er so schön und edel von Ansehen, wenn er unter seinen Freunden saß, daß jedermann das Herz im Leibe lachte" (S. 6).

Dieses Bild der Mythen und Sagen findet Bestätigung und Ergänzung aus einer andern nordischen Quelle, der für die Vorstellungsweise der Zeit viel Eigentümliches zu entnehmen ist. Gebrauchs-, Kult- und Dichtersprache entwickelte bei den Nordgermanen eine besondere Fülle von Tauschwörtern für die wichtigsten Gegenstände des Lebens, für Waffen, Tiere und für die einzelnen Hauptgottheiten. Die verwickelte Kunst der Skalden, zugleich gebunden an das strenge Gesetz stabreimenden Anlauts der Hauptbegriffe und zwangsläufig gedrängt, ein verhältnismäßig eintöniges Geschehen von meist kriegerischen Ereignissen durch Wechsel im Ausdruck zu beleben, förderte die Ausbildung vielfältiger Wechselwörter (heiti) und betrieb, als sie sich später um erleichternde Hilfsmittel bemühte, auch ihre gruppenweise Zusammenstellung. So entstanden, in Snorris

[1] Saxo H. 248 orbus oculo ... hispido amiculo circumactus. — [2] Th. XXI 63. — [3] Th. VIII 213. — [4] Th. XXI 43, weitere Stellen bei Unwerth 74. — [5] Th. XXI 43, Flat. I 433. — [6] Th. XXI 68. — [7] FMS II 138 mịǫk orþspakr, einsýnn ok augdapr (schwachsichtig), Saxo 66 uno semper contentus ocello, auch bei den Skalden, vgl. Th. II 193 aus Thorbjörns Haraldlied.

Schule hauptsächlich, lange Reihen (thulur[1]), selber schon rhythmisiert und nach Stäben geordnet, welche von Schülern der Kunst auswendig gelernt wurden, um sich die Tauschwörter besser zu eigen zu machen. Ein rein äußerer Blick auf dies alte „Lexikon der Synonyma" wäre lehrreich deshalb, weil vier Dinge sogleich daran auffallen: nämlich die unbedingte Hingabe der hier gespiegelten Menschen an Kampf, Krieg und Seeleben, die Betonung männlichen Geistes und männlicher Werte, die Miteingeschlossenheit der Tiere in diese Erlebniswelt bei fast gänzlichem Ausscheiden der Pflanzen und schließlich die reiche Entfaltung der Odinsnamen gegenüber denen der übrigen Götter[2].

Ohne zu vergessen, daß mannigfache Zufälle und Äußerlichkeiten bei der Aufstellung mitwirkten, die Auswahl der Ausdrücke zeitbedingt und vom Blickpunkt der Skalden gesehen ist, dürfen wir doch dies summarische Ergebnis mitnehmen, um späterhin genauer zu prüfen, wie weit es sich bestätigt. Bemerkenswert ist noch, daß manchmal dasselbe Wort in verschiedenen Reihen auftritt. Dann liegt äußere Entlehnung, häufiger aber innere Verwandtschaft der zugrunde liegenden Begriffe vor, die Aufmerksamkeit verdient.

Die Odinsnamen, welche uns hier beschäftigen, sind teils kultliche und dichterische Benennungen, teils Decknamen, unter denen der Gott in den Sagen bei Menschen einkehrt, Bezeichnungen, die auf bestimmte Mythenzüge hinweisen, und endlich Fremdnamen, die Odin mit wachsendem Ansehen von andern Göttern her an sich zog. In einem Liede der Edda sagt Odin-Grimnir von sich: „Viele Namen führte ich immer, seit ich fuhr im Volke umher" und zählt ihrer mehr denn fünfzig auf. Die neueren Sammlungen, welche die Benennungen Odins in den übrigen Sagen und alten Dichtungen berücksichtigen, wie sie die Skaldenschule schon teilweise zusammengetragen hat, kommen auf eine Reihe von über anderthalbhundert Namen, die viel Altertümliches bewahren. Soweit die neueste Wortforschung einigermaßen gesicherte Ergebnisse bei der Deutung der oft schwierigen Ausdrücke erreichte, seien sie hier und im nächsten Kapitel zusammengestellt[3]:

Zunächst bestätigen die Namen nochmals, was sich uns schon aus der Bedeutung des Hauptnamens ergab, daß im rasenden, stürmischen, wütenden Andrang das eigentlich Wesenbezeichnende des Gottes empfunden wurde. Denn sinnverwandt mit Wuotan sind þrasarr, der „Wüter" (zu þrasa „zanken, rasen, schnauben", ahd. drāsōn „schnauben", got. þrasa-balþei „Streitsucht", vgl. das an. Kompositum dolgþrasir „kampfwütig"[4]; Thrasir kommt daneben als Riesen- und Zwergname, Thrasi als Manns-

[1] Gedruckt in Den norsk-islandske Skjaldedigtning 1912/15 I B 657ff. — [2] So führen die Reihen für „Schwert" 169 und für „Kampf" 31 Tauschwörter, für „Mann" oder „Krieger" finden sich 133, für „Weib" 20 Ausdrücke. Ochs, Bär und Wolf sind sehr reich bedacht, während Einzelpflanzen nicht vorkommen. Odin ist mit 116 Namen vertreten. — [3] Hauptsächlich nach H. Falk, Odensheite 1924, ergänzend dazu KEdSG 3 I 211ff. — [4] Líf-þrasir (Vm 45) und Mǫg-þrasir (Vm 49) heißt „nach Leben bzw. Nachkommenschaft gierig"; es ist eine Verkennung des germanischen Lebensgefühls, wenn man abschwächt „nach Leben sich sehnend".

name vor; ahd. begegnen die latinisierten Formen Trasarius, Trasarus); ferner Þundr „der Zornige, Wildrasende, Dräuende" (zu ags. þindan „schwellen, zornig werden, trotzen"[1]. Thund heißt der Fluß, der Walhall umströmt, und ist in Norwegen häufiger Name von Bergbächen); Olgr „der Brausende, Rasende" (zu isl. ōlga „schwellen, brausen, gären". Olgr kommt auch als Benennung des Stiers, des Habichts, des Feuers vor); Ōfnir „der Hetzer, Erreger wilden Streits" (zu ōfr „hitzig, heftig, wild" und ōfa „Haß, Streit". Die Schlange hat sonst noch den Namen Ōfnir, und der Hahn auf dem Weltbaum heißt im Lied von Fjölswinn Viþōfnir „Hetzer vom Baum"; beides gibt guten Sinn, denn der Hahn erscheint in der germanischen Mythologie stets als Rufer zum Kampf, und Schlangen-Drachen als Kampfanreizer werden wir noch kennenlernen. Neben Ōfnir begegnet für Odin die Kurzform Ōfr). Hvatmōþr, das sich zu hvatr „rasch, scharf", hvetja „wetzen, anreizen", hvata „durchbohren" stellt, ist „Scharfgemut, Kampfgrimm" (ags. kommt Hwaetmōd als Eigenname vor). Hnikarr und Hnikuþr (zu hnika „stoßen, bewegen") ist „Erreger, Stoßer".

Auf die Sturmbedeutung Odins weisen die Bezeichnungen: Viþrir „der Wetterer"[2], Sviþrir „Beruhiger des Sturms" und Hveþrungr „Stürmer" (an. hviþa „Windböe"). Vāfuþr wird gewöhnlich von vāfa „schwanken, schaukeln" abgeleitet und bezogen auf den Mythus von Odins Hängen am Baum (vgl. S. 298). Wenn aber auch der Wind Vāfuþr heißt, so gibt das den Hinweis, daß an die weitere Wurzel germ. *vebh „weben" zu denken ist, zu der neben vāfa auch an. vafra „sich unstet hin und her bewegen", vafrlogi „Waberlohe" und vafi „Verwicklung, Unordnung" gehören[3]. Wafud wäre demnach „der Waberer" so gut als „der Baumelnde". Ganz gleich ist Geiguþr Odinsname und Windname und stellt sich zu geiga „schwingen, schwenken".

Daß Odin über das Wetter gebietet, wird von Snorri hervorgehoben (S. 7) und in den Sagas öfters erwähnt (Sigurd- und Haddingsage)[4]. „Er gibt den Helden günstigen Fahrwind", sagt das Hyndlalied[5], und unter seinen zauberischen Fertigkeiten führt Odin selber in einem Gedichte auf:

Ein neuntes kann ich,
Wenn mich Not auf See
Mein Schiff zu schützen zwingt:
Den Sturm auf dem Meer
Stille ich
Und besänftige die See.[6]

Auf die enge Verbindung mit seinem Roß Sleipnir weisen die Namen Atrīþr, Jōlfr „Anstürmer und Kämpfer zu Roß" und Frārīþr „der schnelle Reiter". Er wird auch

[1] Im Finnsburgbruchstück steht (v. 12) die Kampfaufforderung: þindaþ on orde „trotzt vorn an der Spitze!". — [2] Schon der Sagaschreiber FMS X 171 erklärt: „Deshalb wird er (Odin) Widrir genannt, weil es hieß, daß er über das Wetter gebiete." — [3] Falk-Torp s. v. Vaeve. — [4] Bósas. c. 3 (Jiriczek, S. 8 ff.), Örw. Odds. c. 2. — [5] Hdl 3. — [6] Hav. 153 (Th. II 174).

wohl selber Wallach (Jalkr) und Roßhaarsbart (Hrosshārsgrani, vgl. S. 21) genannt, während umgekehrt die Odinsnamen Brūn, Vakr, Feng und Jǫrmunr als Pferdenamen und -umschreibungen Verwertung fanden. Auch dürfte Grani, der Name des von Sleipnir abstammenden Rosses von Sigurd, zu Odin-Siþgrani „Langbart" Bezug haben.

An seinen Speer erinnern Darraþr „Speerkämpfer", Geirtȳr „Speergott", Geirlǫþnir „mit dem Speer zum Kampfe ladend", Geirǫlnir „mit dem Ger vorstürmend", vielleicht auch Sviþurr (zu sviþa „Speer").

Als Wanderer kennzeichnen ihn die Namen Vegtamr „Weggewohnt", Gangleri „Wegmüde" oder Gangrāþr „der von Ort zu Ort wandernd Räte erteilt", und wie die Sagen schildern die Namen ihn langbärtig (Langbarþr, Siþgrani, Siþskeggr, Hrosshārsgrani), graubärtig und alt (Hārr, Hārbarþr, Karl), mit tief herabhängendem Hut (Hǫttr, Siþhǫttr) und in rauhem Lodenmantel (Heklungr, Loþungr).

Er heißt schwachsichtig (Bileygr) oder blind (Blindr, Gestumblindi), doch besitzt er buschige Augenbrauen (Brūno-Brūni), und jenem Bileygr steht ein Bāleygr „flammäugig" gegenüber, das wilde Feuer des Blickes bezeichnend, welches im Kampfe durchbricht. Er ist hochgewachsen (Hār) und hochstirnig (Ennibrattr), wie es sich für einen Germanen schickt, der „Hohe" schlechthin, den Snorri in christlich gefärbter Übertragung mit Jafnhār und Thridi zu einer Dreieinigkeit zusammenstellen konnte. Ein Schwanken zeigt sich in der Vorstellung von seiner Leibesgestalt; denn er heißt „dünn, mager" (Þunnr) wohl in Anspielung auf sein Hängen am Baum, und heißt „kräftig gebaut", wohlbeleibt mit einem Wort (Þrōr), das sonst den Eber bezeichnet, darum wohl ursprünglich Beiname Freys war und von ihm erst auf Odin übertragen wurde.

Der Name Þröttr in der Bedeutung „kräftig, ausdauernd", aber auch „geschickt" führt zu den mehr inneren Eigenschaften. Ein merkwürdiger Gegensinn seines Wesens gibt sich da kund. Er heißt „wahr" (Sannr) und heißt „der Veränderliche" (Svipall), „der Maskierte" (Grīmnir) und „der Zweifache, Zweideutige" (Tveggi) in Anspielung auf seine Fähigkeit, die Gestalt zu wechseln. Er ist ein buhlerischer Verführer (Glapsviþr), ein Streiterreger (vgl. Ōfnir, Hnikarr), ein Schadenstifter (Bǫlverkr) und ein List- und Trugwalter (Skollvaldr) und heißt gleichzeitig Nutzenstifter (Hagvirkr), der Willkommene, Angenehme (Þekkr). Diese Doppeldeutigkeit wird uns noch zu beschäftigen haben.

Von großer Wichtigkeit sind ferner die Volkssagen und das, was der sogenannte „Aberglaube" vom früheren Wodansglauben durchs Mittelalter gerettet hat. Merkwürdig zäh leben darin die alten Vorstellungen zum Teil bis heute nach. Mit dem Fluch und Aberfluch der Priester behaftet, hat der Machtbereich Wodans zwar mehr und mehr Einschränkung erfahren, und die hellen Seiten seines Wesens wurden naturgemäß zuerst getroffen. So ist der Herr der lichtstrahlenden Walhall, der Allvater und Walter der Menschen fast mit dem ersten Anlauf christlicher Fanatiker gestürzt worden, und als finsteres Gegenbild des neueinziehenden Gottes blieben hauptsächlich die dunkeln, dämo-

nischen Züge bestehen, vielfach noch stärker unterstrichen und ins Häßliche, Quälende, Teuflische umgebogen. Trotzdem ließ das Volk nicht davon, und von Mächten getrieben, die sich jeder Bevormundung entzogen, übte es seinen alten Brauch Jahrhunderte hindurch, der doppelten Macht von Kirche und Staat trotzend, die sich seit den Tagen Karls des Großen, im Norden seit Olaf Tryggwissohn und Olaf dem Heiligen zur Ausrotung des heimischen „Heidentums" zusammengeschlossen hatten. Im ganzen Verbreitungsgebiet der Germanen, zum Teil auch dort, wo die Goten, die Wandalen, die Burgunden, Franken und Langobarden auf ihren großen Wanderzügen hingekommen waren, finden sich diese Sagen, und die wichtigsten von ihnen, die Überlieferungen vom wilden Jäger und vom wütenden Heer, zeigen eine Gleichläufigkeit bei allen Stämmen, daß man kaum besser die Streuungsdichte der germanischen Volkssubstanz in den Mischgebieten feststellen könnte, als durch genaue kartographische Aufnahmen der Verbreitung dieser Sage[1]. Ihre Aufzeichnung erfolgte meist erst im letzten Jahrhundert, als der Druck der Kirche so weit nachgelassen hatte, daß sich das volkskundliche Interesse offen hervorwagen konnte. Darum hat man sich aber den Glauben vorher nicht weniger lebendig oder spärlicher verbreitet vorzustellen. Vielmehr zeigt das wenige, was uns in kirchlichen Kampfschriften, in einzelnen Chroniken und Romanen oder in der inoffiziellen Literatur der Fastnachtsspiele, Volksbücher, Zauber- und Segensformeln aus früheren Jahrhunderten erhalten ist, daß die oft phantastisch anmutenden späteren Sagen um so mehr geglaubte Wirklichkeit werden, je weiter wir in der Zeit zurückgehen. Als Erlebnis von unbezweifelbarer Realität schildern die früheren Berichte die wilde Jagd, und die Veranstaltungen der völkischen Festgemeinde sind zum wichtigsten Teile dem einen Ziel zugerichtet, an der Dämonie dieses Erlebens mit teilzunehmen.

Aus der Fülle der Berichte vom wütenden Heer und der wilden Jagd seien hier nur einige besonders bezeichnende aufgeführt (vgl. auch S. 28f.) und dann die immer wiederkehrenden Züge zusammengestellt.

Am Anfang muß füglich stehen, was Snorri über die Tage vor dem blutigen Kampf um Kungälf (an der Götaelf) im Jahre 1135 berichtet[2]: „Es geschah zu Kungälf in der Sonntagsnacht nach der Osterwoche, daß sich ein ungeheures Getöse auf den Straßen

[1] Näheres bei Grimm, My 765–793; Uhland, Schr. VII 604–14, über Harlekin VII 664f., VIII 172; Menzel, Odin 199–232; F. Liebrecht im Anhang seiner Ausg. d. Otia Imperialia d. Gerv. v. Tilbury 1856; R. Brandstetter, Die Wuotansage im alten Luzern, Geschichtsfreund 62, 1, 1907, S. 103ff.; B. Plischke, Die Sagen vom Wilden Heer; A. Olrik, Über die jüt. Überlieferungen vom Odinsjäger Dania VIII 156f.; Philippson, Germ. Heident. b. d. Ags. 63–66; Meuli, Maske, Maskereien im Handb. d. dtschen Abergl. V 1744–1852. Hauptwerk über Harlekin: O. Driesen, Der Ursprung des H. 1904. Beispiele für die wilde Jagd findet man in jeder Sagensammlung aus germ. Bereich. Dafür nur eine kleine Auswahl: Grimm, DS 129, 130, 170, 172, 173; Müllenhoff, Schl. S. Nr. 485–500, 599, 602; Wolf, NS Nr. 258–60, 517–20; E. Meier, Dtsche Sagen aus Schwaben Nr. 113–166; Ad. Kuhn, Märk. S. 63, 96; Rochholz, Naturmythen, S. 34–74 (Türstsagen aus dem Jura). — [2] Th. XVI 254f.

erhob in der ganzen Stadt, als ob der König dort mit seinem ganzen Gefolge langzöge, und die Hunde gebärdeten sich so wild, daß man sie nicht im Hause halten konnte, und sie brachen aus. Alle aber, die sich losrissen, wurden toll, und sie bissen alles, was ihnen in den Weg kam, Menschen wie Vieh. Alles aber, was gebissen war oder das von dem Blut befleckt wurde, wurde toll, und alles, was trächtig war, kam falsch nieder und wurde gleichfalls rasend. Diese Heimsuchung wiederholte sich fast jede Nacht von Ostern bis zum Himmelfahrtstage. Die Menschen gerieten durch das Wunder in große Bestürzung, und viele machten sich davon und verkauften ihre Gehöfte... Denen aber, die am klügsten waren, schienen diese Vorgänge von großer Bedeutung zu sein, und sie befürchteten, was ja auch der Fall war, daß sie Vorboten zukünftiger wichtiger Ereignisse seien." Wir kennen Snorri als vorsichtig wählenden Berichterstatter, und diesmal übersehen wir deutlich den Weg der Überlieferung. Andreas Brunssohn, der zur Zeit dieser Ereignisse als Priester in Kungälf amtete, seine ganze Beredsamkeit aufwandte, um die aufgeregte Bevölkerung von der Kanzel aus zu beruhigen und über die Schreckenstage Aufzeichnungen machte, war Ziehvater Jon Loptssohns, der seinerseits den Snorri im Hause erzogen hat. So erhielt also dieser die Schilderung der Vorgänge aus direktester Quelle. Der gespenstische Durchzug des Kriegerfürsten unter tosendem Waffenlärm und toll sich gebärdenden Hunden trägt alle bezeichnenden Züge des Wüetisheeres und liefert den besten Wirklichkeitsbeweis für die andernorts von Snorri vorgebrachte Bemerkung (S. 8): „Die Schweden glaubten, Odin offenbare sich ihnen, bevor große Kämpfe stattfänden." Ist also Odin in dem Bericht auch nicht mehr genannt, wie sich von selbst versteht, da er von dem Priester Andreas stammt, so ist Odin doch zweifellos unter dem Kriegerfürsten gemeint und vom Volke verstanden worden. Wichtig ist, daß der Heeresdurchzug zukünftige Kämpfe ansagt.

Diesem wertvollen Zeugnis aus der Sagazeit stellt sich eine große Reihe jüngerer Über-
lieferungen aus Skandinavien an die Seite. Aus norwegischer Volksüberlieferung
notierte sich Grimm[1] für seine Mythologie: „Seelen, die nicht so viel Gutes tun, daß
sie den Himmel, nicht so viel Böses, daß sie die Hölle verdienen, Trunkenbolde, Spöt-
ter, feine Betrieger sollen zur Strafe bis an das Ende der Welt umreiten. An der Spitze
des Zugs fährt Guroryße oder Reisarova mit ihrem langen Schwanz, woran man
sie vor den übrigen kennt; nach ihr folgt eine ganze Menge beiderlei Geschlechts. Von
vornen angesehen haben Reiter und Pferde stattliche Gestalt, von hinten sieht man nichts
als Guros langen Schwanz. Die Rosse sind kohlschwarz, mit glühenden Augen, sie wer-
den mit feurigen Stangen und eisernen Zäumen gelenkt, von ferne vernimmt man den
Lärm des Haufens. Sie reiten über Wasser wie über Land, kaum berühren ihre Hufe die
Oberfläche des Wassers. Wo sie den Sattel auf ein Dach werfen, in dem Haus muß
flugs ein Mensch sterben; wo sie Schlägerei, Mord und Trinkgelag erwarten, da kom-
men sie und setzen sich über die Tür. Solange noch keine Untat begangen wird, halten

[1] Grimm, My 789 und III 283.

sie sich ruhig; erfolgt sie aber, so lachen sie laut auf und rasseln mit ihren Eisenstangen. Ihr Zug hat statt um Jul, wenn große Trinkgelage gehalten werden. Hört man ihn nahen, so muß man aus dem Wege weichen, oder sich platt auf den Boden werfen und schlafend anstellen, denn es gibt Beispiele, daß der Zug lebende Menschen mit sich schleppt. Ein rechtschaffener Mensch, der jene Vorsicht gebraucht, hat nichts zu fürchten, als daß jeder aus dem Haufen auf ihn speit: ist der Zug vorbei, so muß er wieder ausspeien, sonst würde er Schaden nehmen. In einigen Gegenden heißt dieser gespenstige Aufzug aaskereia, aaskerej, aaskereida, an andern hoskelreia… Zuweilen sieht man den Zug nicht, hört ihn bloß sausend durch die Lüfte fahren. Wer in den drei Julnächten seine Stalltüren nicht bekreuzt, der findet am Morgen seine Pferde schweißtriefend und halbgeplatzt, weil sie mitgenommen waren… Im Zuge der Gurorysserova … reitet auch Sigurd Snaresvend auf Grani mit."

Norw. dial. ryssa (< hryssa) ist „Stute"; röve ist „Tierschwanz". Was in dem Guro- steckt, ist nicht ganz sicher[1]. Jedenfalls führt ein weiblicher Dämon mit Roßschwanz[2] den Zug. Eisenstangen als Handwaffe sind im alten Norden kennzeichnend für die Riesen. Wie Sleipnir reiten die Pferde über Wasser und Land. Der Zug vom Sattelwerfen erinnert an die Nachtgespenster, die in den Sagas häufig das Dach reiten und dem Hause Unglück und Tod bringen. Das Wort aaskereia (dial. oskorej) wird jetzt erklärt aus an. reið „Ritt, reitendes Gefolge, Gewitter" und schw. åska „Donner", älter åsekja „Asenfahrt"[3], also „Donnerfahrt". Da das Heer zur Zeit des alten Julfestes umreitet, heißt der Zug auch jolerei oder joleskrei. Der namentliche Hinweis auf Odin fehlt nicht. So heißt im Neuostnordischen der Zug Odens jakt[4], und noch im Jahr 1639 findet sich in Finström (Åland) ein Mann bezichtigt, er „reite mit Odens Männern" und seine Mutter koche „für die selben Odensmänner"[5].

Bei den Dänen war ihr berühmter, geliebter König Waldemar zum wilden Jäger geworden. „Die seeländische Fabel läßt ihn gleich Karl dem Großen durch einen Zauberring zu einer Jungfrau und nach deren Tod zu einer Waldgegend heftig hingezogen werden. Er wohnt im Gurrewald und jagt da Nacht und Tag, ganz wie Hackelberg äußert er die vermessenen Worte: ‚Gott möge sein Himmelreich behalten, wenn ich nur in Gurre immerdar jagen kann!' Nun reitet er jede Nacht von Burre nach Gurre; wenn das Volk sein Hohorufen und Peitschenknallen von weitem hört, stellt es sich seitwärts unter die Bäume. Voran im Zug laufen kohlschwarze Hunde, denen glühende Zungen aus dem Hals hängen, dann erscheint Wolmar, auf weißem Pferde, zuweilen sein

[1] Vermutlich wiederum „Pferd"; mhd. gurre ist „schlechte Stute". Gurri heißt in der Schweiz eine an Silvester umgehende Schreckmaske mit Pferdekopf, Schw. Id. II 411. — [2] Auch die Teilnehmer am gespenstischen Julzug kommen in Norwegen mit langen Schwänzen vor, N. Lid, Jolesveinar og grøderikdomsgudar, S. 58. — [3] Falk-Torp s. v. Aas III. — [4] O. Höfler, Kult. Geheimbünde der Germ. 82 mit Hinweis auf Hyltén-Cavallius, Wärend och Wirdarne § 47 ff.; Feilberg, Ordbog over jyske Almuesmål II 730 ff.; A. Olrik, Dania 8, 1901, 139 ff. — [5] Höfler, a. a. O. 44.

eignes Haupt unter dem linken Arm tragend (vgl. Klauß, S. 38). Stößt er auf Leute, besonders alte, so gibt er ihnen Hunde zu halten. Er fährt einen bestimmten Jagdweg, alle Türen und Schlösser springen vor ihm auf, seine Straße heißt Wolmarsstraße, Woldemarsvej… Denen, die ihm die Hunde gehalten haben, schenkt er scheinbar geringe Sachen, welche sich hernach in Gold verwandeln. Für Hufeisen gibt er Dukaten[1]." Auf der Insel Möen heißt der Jäger Grönjätte, vielleicht ursprünglich vom Odins- und Pferdenamen Grani „der Bärtige" abzuleiten (Grimm) und erst später als „der grüne Riese" verstanden. Er jagt einer Meerfrau nach, und die Bauern legen ihm zur Erntezeit ein Gebund Haber für sein Pferd hin, daß er des Nachts nicht ihre Saaten niedertrete.

Ganz ähnlich lauten die Berichte aus deutschsprachigem Gebiet. Das wütende Heer ist ein Kriegs- oder ein Jagdzug. Darin ziehen im Kampf gefallene Krieger, ungetaufte Kinder und „alle Ekstatiker, deren Seelen ausschweiften und nicht mehr in den Körper zurückkehrten"[2], oder „die in die reiß lauffen und erstochen werden"[3], ferner „die lieben Seelen der Menschen, die durch Unfäl, Kriegs oder Nachrichters Gwallt sturbent, vor jrem gesetzten Zil. Die muoßtend dann allso wandlen, bis sy dasselbig Zil erreichtend"[4]. Lebende werden häufig entrückt und im Zuge gesehen[5].

Die Zimmernsche Chronik schildert den Heerzug folgendermaßen[6]: (ein fränkischer Adliger von Seckendorf wird desselben am frühen Morgen gewahr); „wie er (der Seckendorfer) einen kleinen Weg ins Holz ritt, hörte er ein wunderbarliches Geschrei, Getöse, Klingeln und Jammern mit einem großen Gepolter, als ob alle Bäume im Wald entzweibrächen und umfielen. Dem Seckendorfer war es dabei nicht geheuer, denn er konnte nicht wissen, was das für ein Wesen sei; doch hörte er wohl, daß es sich näherte. Er ritt deshalb auf die Seite und versteckte sich zwischen den Bäumen. Da sah er eine wunderliche Reiterei vorbeikommen; die einen hatten keinen Kopf, die andern nur einen Arm, die Rosse etwa nur zwei Füße, oder auch ohne Haupt; viele Fußgänger liefen mit, von denen hatte der eine nur einen Schenkel, ein anderer nur eine Hand, viele waren ohne Kopf, oder halb verbrannt, manche hatten auch bloße Schwerter durch den Leib. Kurz, es war da ein solches seltsames abenteuriges Gesindel beieinander, dergleichen er sein Leben lang nie gesehen hatte, von dem Getöse und Brausen ganz zu schweigen, das in der Luft umher dem Haufen nachfuhr[7]."

[1] Grimm, My 787. — [2] Nach des Crusius schwäb. Chron. z. J. 1544 (Uhland VII 606): omnes ecstatici, in quorum corpora animae quae evolassent non rediissent. — [3] Geiler v. Kaisersberg (1445–1510), die ganze Stelle bei Höfler, S. 19. — [4] Aus R. Cysat (1545–1614), der besonders reiches und wertvolles Material zur Sage vom wütenden Heer aus seiner Vaterstadt Luzern mitteilt; vgl. dazu R. Brandstetter im Geschichtsfreund 62, 1907, S. 103 ff., wo die Überlieferung bis in jüngste Zeit verfolgt und zusammengestellt ist. — [5] So im Bericht des Cysat und Agricola, vgl. auch, was von dem Mann aus Finström oben gesagt wurde. — [6] Nhd. Ausg. v. Ihringer, S. 473. — [7] Ähnlich Cappeller in seiner Pilati Montis Historia (1767); Brandstetter, a. a. O. § 48, Memorantur nocturni equites, magnis turmis per fragosas rupes, resonante horrendo et concutiente omnia strepitu sursum deorsum cursitantes.

Nach Geiler von Kaisersberg laufen alle im Zuge an einem Seil. Oft wird erwähnt, daß Gehängte und Geräderte mitziehen. Der sogenannte Münchener Nachtsegen aus dem 14. Jahrhundert bannt diese Gespenster:

Wûtanes her und alle sîne man,
dî dî reder und dî wit tragen
geradebreht und irhangin,
ir sult von hinnen gangin![1]

„Es sollen", sagt J. Prätorius in seiner Blockes-Berges Verrichtung 1668[2], „auch welche drunter seyn, die wie Ixion an große Räder gebunden seynd und solche ohne Unterlaß herumbweltzen." Damit in Zusammenhang steht offenbar die heute noch erhaltene Redensart „ins große Heer fahren, zur großen Armee abgehen" für „sterben"[3].

Das Brausen des Heerzuges und der Jagd gleicht einem mächtigen Sturmwind. Aus Cysats Berichten von den Überlieferungen am Luzerner Pilatus wird das besonders deutlich: „So hatt es ouch jn disen hohen wilden Allpen noch ander Gspenst meer. Ettliche lassen sich allein Nachts hören und sehen, ettwan ryttende, ja ouch so schynbar jn Gestallt ettlicher Personen, die man by Leben erkennt. Ettwann kommpts den Berg und durch den Wald ufher gegen deß Pylati Seew rytten und rennen, mit vollem Roßlouff, jn solcher Maß alls ob es ettlich hundert Pfärd wärent, mit solchem Doßen (Getöse) und Gwallt, das das gantze Gepirg davon erzittert und ertonet, glych einem Erdbidem, und alls hette man vil Stuck großes Gschützes mit einandern abgelassen. Ettwan aber pfurret (saust) es sonsten umb die Sennhütten nachts herumb und macht einen Wind und Zittern, alls ob es alles ynfallen wölle." Und anderwärts: „Ja das sy es bißwylen ze Nacht mitt grusamem Gschrey und Wäsen, ouch glychsam alls jn einer starcken Windsbrut – da es doch ze Thal heitter, still, schön und glantz (wolkenlos) – von Thal heruff über alle Höhe und Güpffen der Bergen ußfaren hörent, glych alls wären es vil Gschwader Rütter oder Reisigen[4]." Nach einer westfälischen Sage rufen Riesen den Hakelberg um Beistand an, worauf er Sturm erregt und eine Mühle an den Milchweg (Milchstraße) versetzt, der nun Mühlenweg genannt wird[5]. Er jagt immer, „wann der Sturmwind heult". Ebenso sagte man im Luzernischen noch jüngstens: „Es isch de Türst" (vgl. später) oder „Es isch 's Wüetisheer", wenn ein Gewitter im Anzuge war; und der große schwarze Hund, den man dann wohl mit Feueraugen das Bachtobel herabjagen sah, wurde bezeichnend einem „Wätterleich" (Blitz) verglichen[6]. Die Kraft des Windzuges ist unwiderstehlich. Keine Sage malt die an Eichen rüttelnde Gewalt und die atemlose Hetze des brausenden Sturms besser als die mecklenburgische S. 28.

¹ ZfdA 41, 1897, 337, 363. — ² S. 15 ff. und 18 f. Ähnlich Agricola, Siebenhundert und funfftzig Deutsche Sprüchwörter, Wittenberg 1592, Nr. 667, Bl. 306: „Der ander ist auff einem Rade gebunden gelegen, und das radt ist von jm selbs umbgelauffen." Vgl. Höfler, Kult. Geh. b. 39 und 73 f. — ³ Grimm, My 706, 785_1, III 250 und 255 zuo der langen hervart, des tödes hervart u. a. — ⁴ Brandstetter, § 25 und 26. — ⁵ Grimm, My III 280. — ⁶ Brandstetter, § 62, 77, 69.

Die reißende Kette ist recht das Wahrzeichen dafür, und es ist bemerkenswert, daß auch im Schwäbischen und Luzernischen das Muetiseil noch bekannt ist[1].

Der Sturm treibt jählings das Vieh auf den Alpen auseinander oder hebt es durch die Luft hinweg, daß es erst am dritten Tag wiederkehrt „gar mager, ellend und gar ergaltet (keine Milch mehr gebend), zu höchstem Schaden der Allpern"[2]. Aber auch Menschen werden emporgehoben und für Zeiten vom Wind in ferne Lande entrückt. Es berührt eigenartig zu hören, daß noch zu Cysats Zeiten (um 1600) die Behörden von Luzern in einer Mordklage den Bezichtigten vorläufig freiließen mit der Begründung, man wolle zuwarten, ob der Verschwundene und anscheinend Gemordete nicht erfahren habe, „was schon manchem begegnet sei und wie es sich denn nachher ouch wirklich erwies". Denn der Vermißte kehrte nach einiger Zeit zurück und gab den für damalige Zeit offenbar nicht sehr ungewöhnlichen – die vielen Cysatischen Parallelen zeigen es – Bericht ab, er sei an dem bewußten Tage in Geschäften nach Sempach gegangen, „allda er sich gsumpt, bis gegen Abent, zwar ettwas, jedoch nitt zuo vil getruncken". Auf dem Heimweg, als er zur Betglockenzeit in ein „Höltzlin" auf dem alten Schlachtfelde gekommen, habe er „gächling ein seltzam Gethößz und Susen, anfangs einem gantzen Imbd oder Byenschwarm glych, darnach aber, alls kämen allerley Seittenspil gegen jme har"[3] vernommen, das ihm ein groß „Grusen und Beängstigung" gemacht. Doch habe er sich ein Herz gefaßt und tapfer mit seinem Gewehr um sich gehauen. Da sei er „von Stund an von der Vernunfft, vom Whör, Mantel, Huott und Hendschuoch kommen, und glych damitt in Lüfften hinweg in ein frömbd Land getragen worden". Lange habe er kein rechtes Bewußtsein von sich selber gehabt, nur starken Kopfschmerz empfunden, und erst nach 14 Tagen sei er gewahr geworden, daß er sich in der Stadt Mailand befunden, wo ihm denn ein deutscher Landsknecht weitergeholfen habe[4].

Die Jagd geht durch den Wald, durch die Luft, über Wasser und Land; der Heerzug bewegt sich auf der großen Straße oder zieht in Städten und Dörfern durch eine bestimmte „Heergasse" und hält meist immer den gleichen Weg inne[5]. Durch wilde Schluchten fährt er so geisterhaft, daß die Büsche nicht bewegt werden, und doch nimmt der Zug mit oder verdirbt, was irgend Bewegliches in seinem Wege liegt[6]. Darum soll man der Jagd aus dem Wege gehen, sich platt auf den Boden legen und die Geister nicht willentlich reizen. Häuser mit zwei oder mit drei Türen, die in einer Flucht liegen, vorne die Haustür, hinten die Hoftür und dazwischen etwa die Küchentür, sind dem Durchzug des wütenden Heeres besonders ausgesetzt[7]. An den Tagen, an denen man den Zug erwartet, soll man beide Türen offen lassen, sonst wird das Vieh krank[8]. Manchen, so

¹ Birlinger, Volkstümliches aus Schwaben I 37. Von einem, der sich unbändig gebärdet, heißt es in Luzern: De tued as wi im Muetiseil. Brandstetter, § 74. — ² Brandstetter, § 21, 24, 29. — ³ Ähnlich wird die „maisnie Hellequin" in Nordfrankreich und Flandern beschrieben. Dem lärmenden Haufen folgt oft eine Geisterschar in ruhigem Windzug mit sanfter Musik. Meuli, HWBdA V 1774. — ⁴ Brandstetter, § 30 und 31. — ⁵ Höfler, K. Gb. 33 f. — ⁶ Brandstetter, § 62 und Grimm, DS 170. — ⁷ Grimm, My 779, III 281. — ⁸ Brandstetter, § 62.

wird warnend gesagt, haben die Geister auch schon geblendet oder sie trieben Unvorsichtigen eine Art in den Rücken. Kreuzwege stören den Zug, der wilde Jäger bricht dort mit seinem Pferd zusammen und rafft sich erst jenseits wieder auf[1], offenbar weil die Gegenrichtung den Zug leicht aus dem Geleise bringt, aber auch weil überhaupt das Kreuz dem heidnischen Dämon feindlich ist und er ihm überall ausweicht[2].

Dem Zug geht häufig ein Warner voraus, der eine Keule[3] oder einen weißen Stab trägt und mit dem Ruf „Außem Weg, außem Weg, Daß Niemand beschädigt werd!“ oder ähnlich, die Bahn frei macht. Er stellt sich auch wohl neben zufällig des Weges Kommende, damit ihnen nichts Übles geschehe. Nach mehrerer Überlieferung heißt er in Deutschland der treue Eckhart[4].

Groß ist der Lärm, der den Zug schon von weitem ansagt. Bald ist es „ein grusam Gschrey und Wäsen“, ein Getöse und Dröhnen wie von Kanonen, ein Heulen, Wiehern und Johlen wie von Hunden, Pferden und allerlei Gesindel, bald ist es ein sanfteres „Gschwürm“ und „Susen“ wie von einem Bienenschwarm oder, wie es in Cysats Entrückungssagen zumeist heißt, wie von „allerley Seittenspielen, Harpffen, Luten, Gygen, Zittern, Violen, Triangel und derglychen“[5]. Der Jäger trägt immer ein Horn um den Hals und tutet[6].

Die Fahrt zieht nächtlicherweile zwischen Betglocke und Morgenläuten um, im Gewitter, am Vorabend von Festtagen oder zu bestimmten Zeiten des Jahres, hauptsächlich in den Zwölften, der großen mitternächtigen Geisterstunde des Jahres, auch schon in der Niklaus- oder Luciennacht, seltener an Fastnacht, in der Maiennacht oder an Johanni, im Luzernischen (aber auch bei Geiler von Kaisersberg) in den „Fraufastenächt“, den sogenannten „feistere (finstern) Nächten“[7], wahrscheinlich weil die viermaligen Fronfastentage des Jahres immer an einem Mittwoch, d. h. einem Wodanstage (Wednesday) beginnen (man glaubt in der nämlichen Gegend auch, wer an Fronfasten geboren sei, könne das wütende Heer leicht sehen und sei überhaupt geistersichtig[8]). Vielfach heißt es auch, die Jagd kehre alle sieben Jahre wieder[9].

Der Führer des Heeres oder der Jagd heißt **Wode**, **Wude**, **Wuote**, **Wuotan** noch in weiter Verbreitung (daneben lautgesetzliche oder volksetymologische Umbildungen: Muete, Guete, Frau Gude usw.), in der Schweiz auch **Dürst** oder **Türst**, das gleiche

[1] Ähnlich bricht an solchen Stellen der Frau Gauden oft etwas an ihrem Wagen, Grimm, My 774, 772. — [2] Das machen die bei Grimm 775_1 angezogenen Sagen deutlich. — [3] So in der Schilderung der Herlechini familia des Ordericus Vitalis vom Jahre 1091. — [4] Durch Hans Sachs unterm „Hoffgsindt Veneris“, durch Johann Prätorius aber als Herold des wilden Heeres vom Hörselberg (Höfler, K. Gb. 73ff.) und des Zugs der „Frau Holla“ durch Dorf Schwartze in Thüringen bezeugt. Goethe hörte die Sage mündlich in Thüringen in einer Fassung, die freilich der des Prätorius in den Saturnalia sehr nahesteht, vgl. A. Leitzmann, Die Quellen v. Schillers u. Goethes Ball., Bonner kl. Texte 73, S. 44 und 51. — [5] Brandstetter, § 30, 40, 42; Grimm III 282. — [6] Grimm 766, 767, 777. — [7] Grimm 129, 768, 772, 775, 778; Brandstetter, § 62. — [8] Brandstetter, § 67. — [9] Höfler, K. Gb. 31f.

Wort wie an. þurs „Riese“, und man wußte es im Luzernischen noch unlängst, daß dieser Türst nur ein Auge habe, „groß wi ne Täller, z'mitzt uf de Stirn“[1]. In **Hackelberend**, dem westfälischen Namen des Jägers, hat Grimm den „Mantelträger“ (ahd. hahhul, an. hǫkull und hekla „Gewand, Mantel, Rüstung“, das zweite Glied zu bera „tragen“ wie in as. wāpanberand, ags. helmberend) erkannt, wie ihn die nordischen Sagen, und zwar mit demselben Wort hekla[2], schildern. Zu diesem Hackelberend gehören die Umbildungen **Hackelberg**, **Hackelblock**, auch die Gestalt des braunschweigischen Hans von **Hackelnberg**, in der Wodan unter christlichem Einfluß dieselbe Wandlung zum Menschen durchmachte wie bei Snorri Odin im Anfang des Königsbuches. Der ehemalige Sturmgott ist aber in den S. 28f. wiedergegebenen Sagen nicht zu verkennen. Sein Grab liegt in der Wildnis, kann nur von ungefähr gefunden werden und ist nach Norden gekehrt[3], ähnlich wie es oft heißt, der Zug des wilden Heeres gehe von Norden nach Süden[4]. Zwei schwarze Hunde, entsprechend den Wölfen Geri und Freki, liegen neben ihm. An die Berserkergeschichten erinnert der Zug, daß Hackelnberg nachts in schwerem Traum mit einem furchtbaren Eber kämpft, und ganz im Sinne des Odinkriegers – wir werden es sehen – glaubt er zu siegen, ritzt sich aber am Zahn des sterbenden Ebers und erliegt der Wunde[5]. – In Württemberg ist auch der Name **Breithut** bezeugt[6]. Oft ist aber jede Erinnerung im Namen erloschen, und das Führeramt des wilden Heeres auf irgendeinen großen Helden der Vorzeit, der Sage oder der Geschichte übertragen, auf **Dietrich von Bern** (Bernhard), auf **Karl den Großen** oder **Karl V.** bei den Deutschen, auf **Waldemar** bei den Dänen oder auf **König Artus** bei den Engländern. Doch verdient Beachtung, daß selbst bei solcher Anknüpfung an historische Namen sich die Jagd immer wiederholt in Abständen oder gar ununterbrochen fortdauert bis zum Jüngsten Tag. Was dämonische Macht war, wird in christlicher Zeit zum Fluch, den die Klerisei wegen Vernachlässigung kirchlicher Gebote auferlegt. Zum grauenhaften Spuk wird das wilde Heer. Die Schlachttoten ziehen mit zerspaltenem Schädel, mit heraushängenden Eingeweiden oder an Gliedern verstümmelt mit im Zuge, der Führer trägt den Kopf unterm Arm, oder sein Pferd ist kopflos und auch wohl dreibeinig wie seine Hunde. Die Hunde bellen unheimlich, dumpf, heiser, trüb und bänglich; der Fürst der Finsternis selber reitet zuweilen an der Spitze[7].

Aber daneben bleibt lange im Volk noch die Vorstellung lebendig, daß der Jäger eigentlich ein großer mächtiger Herr sei, und daß es ein Vorrecht bedeute, in seinem

[1] Brandstetter, § 66. Einäugig ist auch Johann Hübner, der nachts auf schwarzem Pferde vor einer Burg in Westfalen umgeht; Grimm, DS 129. — [2] heklumaþr Nornag., c. 6. — [3] Grimm, DS 172. — [4] Plischke, Die Sage vom wilden Heer 63, Anm. 10; Höfler, K. Gb. 353, Anm. 19. — [5] Ganz ähnlich die Sage vom Heidereiter Bären bei Ad. Kuhn, Märk. Sagen, Nr. 205; Temme, Altmark, S. 106; Grimm, My 769; Menzel, Odin 209. — [6] Birlinger, Volkst. aus Schwaben, S. 97. — [7] infernalis venator, helljeger oder tiuvel, Grimm, My 129, 767, 776 und III 280. Der teuflische Jäger mit seinem Gefolge besonders drastisch beschrieben in der Stelle aus Joach. Camerarius 767_1.

Zuge mitziehen zu dürfen. Er füllt den Stiefel des Bauern mit Gold und gibt ihm Anteil an seinem Jagdtier, dessen Fleisch sich in Silber verwandelt[1]. Die Lust des Jägers ist so groß, daß der Jäger selber sterbend an Gott die Bitte richtet, ihn bis zum Jüngsten Tag jagen zu lassen[2]. Zu Cysats Zeiten hieß das Heer auch Guottisheer oder „die säligen Lütt"; und diese waren den Menschen „gar fründtlich und anmottig", kehrten nachts bei denen ein, welche Gutes von ihnen redeten, und feuerten, kochten und aßen bei ihnen, ohne Unordnung zu machen oder etwas zu verbrauchen. Man glaubte auch, daß gewisse Menschen Gemeinschaft mit ihnen hätten, schon zu Lebzeiten manchmal mit ihnen wandelten, man rechnete ihnen das zu hoher Ehre an und hielt sie für „vil frömmer, andächtiger, glückhaffter" als andere und „schier alls heilig"[3].

Das Roß fehlt in Deutschland so wenig wie im Norden. Seine Farbe geht von Grau bald nach Weiß, bald nach Schwarz hinüber, je nachdem die dunkle oder die hellere Natur des Gottes zur Frage steht. In langem, grauem Rock reitet der Jäger einen Grauschimmel in einer meißnischen Volkssage[4]. In Schwaben führt Berchtold, weiß gekleidet auf weißem Pferde und weiße Hunde am Stricke führend, das wütende Heer. Berchtold (< Berhtwald) heißt „glänzender Herrscher", und der Name hat augenscheinlich auf Aussehen und Gefolge abgefärbt[5]. Der Schimmelreiter wird oft erwähnt[6]. – Häufiger noch heißt das Roß kohlschwarz[7] und stimmt dann zusammen zu den Raben, die dem Gott im Norden vorausfliegen. Nach norwegischem Glauben trägt Gurorysſa selber einen langen Schwanz, und wer in den drei Julnächten die Stalltür nicht bekreuzt, dessen Pferde müssen nachts im Geisterzuge mitlaufen (S. 76). Die besondere Bedeutung des Pferdes erhellt aber aus dem häufigen Sagenzug, daß dem, der den Jäger reizt und spottend mit einstimmt in sein Hoho und Huhu, leicht ein Pferdefuß oder eine Roßkeule durchs Fenster oder den Schornstein ins Haus fällt und eine Stimme aus der Luft ruft: „Willst du mit mir jagen, so sollst du mit mir knagen!" Oft bedeutet das den Tod des Spötters[8]. Pferdefleisch, werden wir sehen, galt als Opferspeise bei den Germanen.

Nirgends fehlt auch die Meute von Hunden, die den Jäger begleitet. Sie sind grau oder schwarz wie ihr Führer, und wie der Jäger wild und grimmig aussieht und ihm Feuer aus Auge und Nase dringt[9], so schnaubt sein Pferd Feuer[10] und seine Hunde haben unheimlich feuerglühende Augen[11]. Häufig laufen sie zu zweit dem Jäger zur

[1] Grimm 788, dem dänischen Jäger Grönjette muß ein Bauer die Hunde halten. Grönjette schenkt ihm nachher die Hundeleine; „solang das Band in seinem Besitz blieb, nahm er zu an Reichtum"; 772 f. und III 281. — [2] Grimm 777. — [3] Brandstetter, § 39. Alter Wodansglaube und die Hoffnung auf eine Gemeinschaft mit dem Gott sind hier freilich mit andern Vorstellungen stark durchsetzt. — [4] Grimm 776. Grau ist auch der wilde Mann von Wallrod, 774. — [5] Grimm 777. — [6] Zum Beispiel Grimm 129, 774, 783 und III 281. — [7] Grimm 774 und die schwarzen Pferde bei Brandstetter S. 126. — [8] Grimm, My 774, 776. — [9] Grimm 774, 776, 788, 769. — [10] Grimm 769, 774, 789. — [11] Grimm 767_1, 788. Brandstetter, § 62 und öfters.

Seite oder voraus und tragen zusammenklingende Namen wie Will und Wall[1] oder Hopp und Ho[2]. Gemahnt schon das an Geri und Freki, so ist hier noch einmal daran zu erinnern, daß Hunde und Wölfe in den Sagen oft wechselweise füreinander eintreten und Hans Sachs die Wölfe bedeutsam „Gottes Jagdhunde" nannte. Wirklich laufen denn auch Wölfe gelegentlich in der Jagd mit[3]. Der Schluß drängt sich auf, daß Roß und Hund Erscheinungsformen des Gottes selber seien, sie vertreten darum oft den Gott und haben sich mancherorts länger gehalten als die Gestalt des Führers. So steht es heute im Luzernischen, wo man vom Türst selber wenig mehr weiß, dagegen von seinen Hunden und ihrem Vorläufer unter dem Namen Grégöri, Grágöri, Rágöri (eigentlich Rag-Deri „Steiföhrchen"[4]) noch mancherlei zu erzählen hat. Brandstetter hat sich aus dem Volk eine bezeichnende Version notiert: Voran läuft ein Hund, so groß wie ein Kalb, mit scheußlichem Saurüssel, glatten Haaren, feurigen Augen und Kurz-Schwanz, und ihm folgen fünf kleinere nach, zuerst zwei, dann drei, in Form eines Keils, und so jagen sie gespenstisch durch den Bachtobel mit furchtbarem Geheul und unter dem Ruf des Führers: Drei Schritte aus dem Weg! – ein sehr merkwürdiges Beispiel zähester Tradition; denn wer wird nach dem Voraufgegangenen nicht darin die keilförmige Schlachtordnung wiedererkannt haben, die, wahrscheinlich schon urgermanischer Besitz, als eine Erfindung Odins galt und an die Rune Tyrs erinnerte; und wenn sie im Norden svīnfylking hieß, so finden wir zum Erstaunen den führenden Hund, der den König an der Spitze des Keils vertritt, beschrieben mehr als Eber mit Rüssel und Kurzschwanz[5] als wie seinesgleichen.

Der Eber kommt auch sonst in den Sagen vom wilden Jäger vor (S. 29) und ist neben dem Hirsch[6] das gewöhnliche Jagdtier, welches gehetzt wird. Häufig ist der Zug, daß ein Hund aus dem Jagdgefolge sich in Häusern verfängt, deren Türe nicht sorgfältig genug verschlossen wurde, und dann das ganze Jahr zurückbleibt und nicht wegzubringen ist, bis das Heer im nächsten Jahre wiederkehrt und ihn mitnimmt. Er wimmert und winselt das ganze Jahr hindurch und bringt allerhand Mißgeschick ins Haus. Tötet man ihn, so wird er am Tage zu einem Stein (vgl. dazu S. 164_{11}), nachts aber wiederum zum Hunde[7].

Der wilde Jäger hetzt häufig ein weibliches Wesen, das Holzweiblein (Bayern), das Rüttelweibchen (Riesengebirge), das Salgfräulein (Tirol) oder die Lohjungfer, wie der dänische Grönjätte eine Meerfrau jagt[8] oder wie dem Hackelberg die zur Nachteule ge-

[1] Zimmernsche Chronik, hs. Ihringer 480, dazu Uhland, Schr. VIII 311 ff. — [2] Als „Gotteshunde" zu erweisen aus der Hrolf Krakisage (Th. XXI 221 und 227); dazu Höfler, K. Gb. 207 ff. — [3] Jungbauer, Böhmerwaldsagen 88. — [4] Schw. Idiotikon I 722. — [5] Nach Brandstetter, § 68 heißt es anderweitig im Luzernischen: „De Türst isch e Sou, e grossi, grossi Moor (Mutterschwein). Die springt i de Hege no, und het e ganzi Schar Fäärli (Ferkel) bi-n-ere, die tüend gümple-n und mache-n und tue grad wi rächtmässegi chlini Säuli." — [6] Hirsch: Kuhn und Schwartz, NDS Nr. 281 (Hildesheim) und 325; weiße Hinde: Menzel, Odin 206 und 216. — [7] Grimm 768 und 727 f. — [8] Grimm 767, 775, 787, 788, III 281; Menzel, Odin 212 ff. Die Moosweiblein sind moosbedeckte Waldgeister.

wandelte Nonne Tutosel – das Gestalt gewordene heisere Tuten seines nächtlichen Hornes – vorausfliegt (S. 29). Das Verfolgen ist ebensooft ein stürmisches Freien wie ein feindliches Erjagen. Nach einer Sage Niederbayerns kommt der wilde Jäger auf schwarzem Roß mit Hunden und Falken zu Lili, einer Königstochter im Odenwieserwald, während sie Erdbeeren pflückt. Er freit um sie, und sie willigt ein, aber am Hochzeitstag braust die ganze wilde Jagd durch den Wald und nimmt sie fort[1]. Altbezeugt ist der Zug, daß der Jäger die Beute quer vor sich aufs Roß wirft und weiterstürmt[2]. Nach holsteinischer Überlieferung fängt Wode die Unterirdischen, knüpft sie mit den Haaren zusammen und läßt sie von jeder Seite seines Pferdes herabhängen[3].

Eine große Fülle von Zeugnissen über Wodan-Odin aus der Zeit eines noch ungebrochenen Heidentums bis hinab auf unsere Tage liegt jetzt vor uns, aus der wir die Hauptzüge seines Wesens ablesen können. Eines tritt da zuvörderst immer wieder entgegen: die merkwürdige Schweifensunruhe des Gottes. Man hat sie mit seiner Sturmbedeutung erklärt, die zweifellos eine wichtige Seite seines Wesens ist:

Er erscheint im Wetter am Vorgebirge, dort wo die Brandung am heftigsten tobt, läßt sich ins Schiff aufnehmen und besänftigt die Wogen. Sturmzeichen ist sein wehender Mantel, auf dem er über Land und Wasser mit der Schnelligkeit der Gewitterwolke hinfährt und dessen agſ. Name (swǣpels) mit den Verben des Schweifens, Fegens, Davoneilens und Schwingens zusammenhängt (vgl. S. 112). Sturmbild ist aber auch der Adler, in dessen Gestalt er, den kostbaren Dichermet im Munde, davonfliegt, verfolgt von Suttung, dem Sturmriesen, der auch als Adler ihm nachjagt[4]. Nach nordischer Vorstellung kommt aller Wind von einem Riesen Hrälsweg „Leichenverschlinger", der adlergestaltig am nördlichen Himmel sitzt, „und wenn er sich anschickt zu fliegen, dann kommt der Wind unter seinen Flügeln hervor", oder wie das Gedicht[5] es ausdrückt:

Hrälsweg heißt er,
Er sitzt an Himmels Rand,
Der Jöte, in Aargestalt;
Von des Riesen Flügeln
Über die Völker alle
Sollen die Winde wehen[6].

So sitzt auch der Riese Thjazi als Adler in der Eichenkrone, es steht in seiner Gewalt, das Essen gar zu kochen, welches die Götter unter dem Baume bereiten, und wenn er nachher über den Boden fegt und den an der Stange gefangenen Loki schonungslos über Geröll und Steine hinschleift, oder wenn er den nun zum Falken Verwandelten

[1] Panzer, Beitr. z. d. My. I 84ff. — [2] Schon bei Cäsar von Heisterbach und Vincenz von Beauvais; vgl. Panzer, Dtsche Heldensage im Breisgau 54 und Anm. 98ff.; Höfler, K. Gb. 276. — [3] Müllenhoff, Schl. S. Nr. 500; Grimm, My III 254. — [4] Skaldsk. 1. — [5] Vm 37. — [6] Th. II 90.

„laut rauschend wie Adler tun" verfolgt und solchen Ungestüms einbricht in Asgard, daß er die eigenen Flügel in den aufleckenden Feuern versengt[1], so kann darin seine Sturmbedeutung nicht übersehen werden.

Auch die Eiche ist Sturm- und Wetterbaum und findet sich teils dem Donar, teils dem Wodan heilig[2]. In ihrem knorrigen Wuchs scheint das Zucken der Blitze, der Elemente wilder Kampf Gestalt geworden, und an ihrem stämmigen Trotz bricht sich das Sturmlied im Wald am gewaltigsten. So wird sie zugleich ein Bild des Kriegers, der dem Wetter der Schlacht grimmwütend trotzt. Es erhält dann tiefere Bedeutung, wenn Sigmund seine Halle um eine Eiche herumbaut, und Odin sein Schwert in den Stamm dieses „Kinderbaumes" stößt, wenn nur der Tapferste des Geschlechtes es herauszuziehen vermag und es sich je und je an den Stärksten des Stammes vererbt. Das Sprichwort der Egilssaga „Man soll die Eiche pflegen, unter der man ein Haus bauen will"[3] zeigt, daß sich nicht der Wölsung allein in den Schutz dieses Baumes stellte.

Auch der tief herabhängende Hut ist ein Wetterzeichen. Daß Wodan-Odin der Berge Herr ist und schlafend in Bergen häufig gedacht wird, werden wir noch sehen. Ein solcher Götterberg war der Pilatus. Noch zur Zeit Cysats stieg man nur mit Grauen hinauf, da er „mitt bösen Gespensten treffenlich beladen" war. In den kleinen See unterhalb des Gipfels, der für grundlos gehalten wurde, war einst der Geist Pilati beschworen worden und vom Gerichtsakt durch den Exorzisten oder Beschwörer erkannte das Volk die Spur in dem „gevierten Platz, den man daselbs uff disem Spitz zeigt, ungefar einer großen Stuben oder Sals breit jn das Geviert gformiert, aller unfruchtbar und graßloß"[4]. Da die Sage vom Wüetisheer und der wilden Jagd im Bereich des Bergs besonders lebendig ist, darf man annehmen, daß der dreigezackte, hoch über das Land ragende Pilatus Berg Wodans, des Sturmgottes, des Allvaters, Raters (daher der Thingbezirk) und Zauberers (daher der Exorzismus) war. Denn wie das Wüetisheer deutlich auf Sturm und Wetter bezogen wird, so ist auch der Pilatus Wetterberg. „Hat der Pilatus einen Hut, so wird das Wetter gut; hat er aber einen Degen, so gibt's Regen" heißt ein alter Spruch, und den Bergnamen führen alte Chroniken auf pileatus „behelmter, bekappter Berg" zurück. Odins Hut ist die Nebelkappe der Wetterberge. Der Kriegergott trägt den unsichtbarmachenden Hut im gleichen Sinne wie Sigfrid, der Kriegsheld, der seine Tarnkappe oder Tarnhaut von den Alfen erhält. Denn Alfen und Zwergen[5] eignet ursprünglich die Nebelkappe als grauer oder brauner Spitzhut, wie jedermann sich noch heute dies Völklein vorstellt. Die eigentümliche Kraft, sich unsichtbar zu machen und doch gegenwärtig zu sein, plötzlich zu verschwinden und wieder zu

[1] Skaldsk. 1. Weiteres bei Grimm 527ff. mit dem Zitat aus Veldeke: järlanc ist reht, daz der ar winke dem vil süezen winde. — [2] Eine upländische Onsike und eine Vönäc in England führt Grimm 132, III 59 an. Weiteres bei Paul Wagler, Die Eiche in alter und neuer Zeit. Eine mytholog.-kulturhistor. Studie. I. Teil. Progr. Gymn. Wurzen 1891. II. Teil: Berlin. Stud. f. klass. Phil. 13, 2 1891. — [3] Th. III 201. — [4] Brandstetter, § 4. — [5] Grimm, My 383f., III 132f.

erscheinen, liegt eben in ihrem Käpplein und Mäntelein, so bezeugt die Volkssage durchgängig. Der tiefere Sinn ist durchsichtig. Erinnert der Spitzhut an die befruchtende Kraft der Zwerge im Erdinnern, an ihr Treiben der Pflanzenwelt, an ihr Anbohren, Anhämmern edler Gesteine, so liegt in der unsichtbar machenden Zauberkraft der Hinweis auf ihr verstecktes Wirken im Schoß der Tiefe oder der Nacht, im nebligen Grund und im Schleier der Finsternis. Erde und Wolke, Nacht und Nebel hüllen ein wie Hel, die von „hehlen" so heißt, und verdecken wie der Helm (gleichfalls zu „hehlen") und der Hut (an. hattr, mhd. huot „Helm", lat. cassis „Helm" zu „hüten"). Nach der Weisheit des Zwergs heißt bei Hel die Wolke „Hehlhelm, unsichtbar machender Helm"[1] und ags. werden Nacht und Finsternis mit scaduhelm oder nighthelm umschrieben[2]. In ähnlichem Sinne trägt Odin den Helm und den Hut, nach welchem er Hattr heißt, und den er mit jenem auswechselt. Auch er besitzt ja die Zauberkraft, sich unsichtbar zu machen und zu entrücken, und seine Sturmnatur eben war es, die ihn in Beziehung zu den albischen Wetter- und Nebelerscheinungen brachte. Dabei aber ist ebenso bezeichnend, daß die Kappe der Zwerge bei dem weithinschweifenden Gott und Sturmherrn zum Hut mit breitausschwingender Krempe geworden ist, wie daß Tarnhaut und Nebelmäntelchen sich bei dem Wanderer zum langhinwallenden Mantel entfalteten.

So lassen sich viele bedeutungsvolle Bezüge des Gottes zu Sturm- und Wettererscheinungen nachweisen. Dennoch müßte der Versuch scheitern, wollten wir Wodan deswegen als Sturmgott erklären und seine verschiedenen Wesenszüge von daher ableiten, da seine Sturmbedeutung selber nur eine Seite seiner allgemeineren Schweifensnatur ist.

Wodan ist der Gott des Schweifens; dieses Schweifen ist nun aber nicht mehr naturmythisch, sondern als seelischer Wesenszug, als das Kennzeichen seiner inneren Wesensbeschaffenheit zu verstehen. Nur so erklärt sich sein Wanderertum, sein rastloses Umziehen, Fahren und Jagen, sein Einkehren, auch ohne begleitenden Sturm, bei Menschen und Riesen, und sein plötzliches Wiederverschwinden. Letzter Grund dafür aber ist seine Berserkernatur, seine Fähigkeit auszufahren, während der Körper in tiefem Schlafe lag, sein hamfǫng „das Vermögen, die Gestalt zu tauschen" oder sein hinbrit, hinnebritten, wie unsere ältere Sprache sagte (vgl. S. 44_3).

Cysat hat uns das merkwürdige Beispiel von dem Luzerner überliefert, der auf dem einsamen Schlachtfeld von Sempach zur Betglockenzeit eine solche Entrückung erlebt (S. 79), und lebendig schildert der Stadtschreiber nach dem Bericht des Mannes, wie die Entrückung mit einem merkwürdigen Sausen, Brausen, Schwärmen und Tönen beginnt, um dann jählings wie im mächtigen Sturm den sich Sträubenden zu entraffen. Das ist genau das Wodanerlebnis, und besser könnte dieses nicht wiedergegeben werden. Wir finden den Sprengungstaumel der Berserkerwütigen darin wieder, der mei-

[1] Alv. 19 hjalm huleþs. FMS II 141 heißt es von Eyvind, dem Zauberer: gjǫrþi þeim hulidshjálm „machte ihnen Nebel, Finsternis". Weiteres Grimm, My 383_3. — [2] Grimm 628.

stens auch abends den dazu Veranlagten anfällt und unter Zuckungen – als männliches Widerstreben hier ausgelegt – über ihn Herr wird. Und zum Erstaunen finden wir den Taumel auf der Walstatt eines alten Heldenkampfes, also im engsten Bereiche des Kampfgottes erregt. Was wir endlich aus den gellenden, bellenden Lauten der Odinswütigen in nordischen Berichten nur vermuten können, wird uns hier als Erlebnis geschildert: daß nämlich die Entrückung durch mächtigen Lärm, durch Sausen, Tosen, Schwärmen sich anzeigt. Wir dürfen nun, ja wir müssen die verschiedenen Berichte vom wilden Heer in ähnlicher Weise verstehen. *Alle diese Sagen gehen im Kern auf Entrückungsgesichte zurück*, mag sich bei einzelnen noch so viel Beiwerk aus der Sphäre mythischen Angleichungsstrebens und des nachahmenden Kultbrauchs angelegt haben. Das beweist am besten jener altnordische Bericht von den Ereignissen des Jahres 1135, da in Kungälf Nacht für Nacht das wilde Heer durchzieht und die kommende große Schlacht ansagt (S. 74f.); das beweisen die vielen Zeugnisse, daß Lebende mitentrafft werden und eine Zeitlang mit dem Heere ziehen (S. 76f.), beweisen die vielen gespenstischen Züge, die in den Schilderungen vorkommen, etwa daß die Jagd sausend durch die Waldschlucht fährt und doch die Büsche davon nicht berührt werden, und bezeugt endlich klar und deutlich jener Bericht des Crusius vom Jahr 1544, daß in dem Heere vornehmlich alle Ekstatiker mitzögen, deren Seelen ausschweiften und nicht mehr in den Körper zurückgekehrt seien. Hackelnberg selbst ist ein Berserker, der im Schlaf mit dem Eber ficht (S. 29).

Der gewaltig diese Sagen durchtosende Sturm, so ergibt sich nun aber gleich weiter, ist zunächst nicht ein Naturgeschehen, sondern nur das Gleichnis für das entraffende Erleben. Wie ein Sturm zieht das Heer, oder besser, wird der Durchzug des Heeres erlebt, und dafür ist ein Beweis, daß ja die wilde Jagd gar nicht durchaus an Sturmzeiten gebunden ist; der Jäger jagt immerzu, berichten die Sagen; oder die Jagd kehrt jährlich wieder in ganz bestimmten heiligen Nächten, in den Julnächten, Fronfastennächten, an Fastnacht usf., mit einer Regelmäßigkeit, an die sich der Sturmwind nicht kehrt. Daß der Aufruhr der Elemente das Erlebnis befördern kann, ist etwas anderes, denn immer steht die äußere und die innere Welt zueinander in einer gewissen Beziehung, und diese Beziehung war in früheren Zeiten bedeutend enger als heute. Wie spiegelnde Flächen, flackernde Scheine oder Wasserwirbel die Traumesentrückung aus Verwandtschaft zum phantasierenden Zustand befördern, so hat der Sturm eine äußerlich und innerlich entfesselnde Macht. Wohlvertraut war das den Germanen, sonst hätten nicht ihre beiden Hauptgötter, Wodan und Donar, die tiefe Sturm- und Gewitterbeziehung. So fallen denn allerdings die Hauptfeste Wodans in den Winter und die Zeit, da die Stürme rasender über die Erde toben. Trotzdem muß der Sturm der Anlaß nicht sein, und als inneres Erleben halten sich Entrückung und Ausfahrt unabhängig davon. Innen und Außen als Pole setzend, können wir sagen: Wodan ist, beide Pole umfassend, der Gott des Rasens, des Schweifens, der Wut schlechthin; nur im äußern Pol auf-

gefaßt, ist er Gott des Sturmes, nur im innern dagegen, d. h. im Erlebnis aufgesucht, ist er der entfesselnde Dämon der Ekstase. Mit kühner Übertragung müßte der Sturm selber die kosmische Ausfahrt, der Berserkertaumel des schlafenden Weltgeistes heißen.

Jetzt enthüllt sich tiefer die Bedeutung des Mantels und Huts: Bilder des Sturms, sind sie mehr noch als die Zeichen innerer Entrückungsfähigkeit zu verstehen. Das erst erklärt die große Rolle die sie in Wodansmythen und daraus abgeleiteten Sagen spielen. Odin entrückt den Hadding im Mantel, erquickt ihn in seiner Halle und führt ihn über Land und Meer zurück. Caesar von Heisterbach erzählt[1], zu einem Ritter Gerhard von Holenbach sei einst der Teufel in Gestalt eines Pilgers gekommen und habe an der Türe um ein Almosen gebeten. Da es kalt war, ließ Gerhard ihn ein und deckte ihn zur Nacht mit dem eigenen Mantel. Am Morgen ist der Pilger mit dem Mantel verschwunden. Bald darauf unternimmt Gerhard eine Wallfahrt nach dem Grab des hl. Thomas in Indien, bricht einen Ring entzwei und gibt seiner Frau die eine Hälfte als Erkennungszeichen mit dem Bedeuten, daß sie fünf Jahre auf seine Rückkehr warten, nach Verlauf dieser Frist aber frei sein solle. Die Frist verstreicht an dem Tag, da Gerhard die Stadt des Apostels erreicht und in dessen Bethaus seiner Lieben zu Hause gedenkt. Als er herauskommt, tritt der Teufel mit dem gestohlenen Mantel auf ihn zu und bringt ihn in diesem wunderbarerweise bis zur Neige des Tages in die Heimat zurück. Herr Gerhard trifft sein Eheweib mit einem andern Mann beim Verlobungsmahl und wirft seine Ringhälfte in den Becher. Das führt die Wiedererkennung herbei, und der Ritter tritt in seine alten Rechte ein.

In der Stretlingerchronik ist dieselbe Geschichte auf Herrn Werner von Stretlingen (am Thuner See) übertragen[2]; ein Stück vom Mantel des hl. Michael hilft dem Ritter und nach seiner Rückkehr überrascht er seine Frau in der Tracht eines fremden Spielmanns und Abenteurers. Der Pilger, Spielmann und Abenteurer machen es ganz deutlich, daß der Teufel in diesen Sagen an die Stelle Wodans getreten ist.

In den Sagen von Karls wunderbar schneller Heimkehr aus dem Morgen- oder dem Ungarland, vom Möringer und Falkensteiner, von Heinrich dem Ofterdinger und Heinrich dem Löwen, endlich von Fausts Zaubermantel[3] kehrt immer dieselbe Entrückung wieder, und gleich sei hier darauf aufmerksam gemacht, daß die Entrückung jedesmal zu einer Hochzeit hinführt. In der einzigen Ausnahme des Wartburgkrieges steht dafür Heinrich unter dem besonderen Schutz der Herzogin, die den Mantel über ihn breitet. Klingsor bringt ihn schlafend aus Ungarland auf einer ledernen Decke zurück und setzt ihn ab im Hellegrafenhof, was an den Heljäger erinnert.

[1] Dial. mirac. l. VIII c. 59; in andern Versionen heißt der Ort Hanebach oder Helpach, vgl. Ann. hist. Ver. f. d. Niederrhein 47. 1888, 202 ff. — [2] ed. J. Baechtold, S. 24 ff. Baechtold macht S. 25 darauf aufmerksam, daß S. Beatus, der Lieblingsheilige des Thuner Sees sich nach der Legende eines Mantels zur Fahrt über den See bediente. — [3] Grimm, My 859, DS Nr. 444, 529; Bechstein, Sagenb. Nr. 906; Grimm, DS 561, 526; Pfitzers Faustbuch I c. 31 S. 212 f. und II c. 18 S. 466 f. Weiteres bei Simrock, Hdb. d. d. My[5]. 179 ff.

Das Faustbuch hat die Geschichte zweimal, knüpft sie jedesmal an Barone und Edle (die Erben der früheren Krieger und Ritter) und hat in beiden Fällen den Zug erhalten, daß, wie Hadding aus Kampfesnot, so der Edelmann durch die Entrückung aus Gefangenschaft befreit wird. An anderer Stelle (nicht mehr in diesem Buch) soll der Beweis ins einzelne erbracht werden, daß die Faustsagen fast ausnahmslos mit Wodansagen zu decken sind und die Gestalt des schwäbisch-thüringischen Zaubermeisters zum Kristallisationspunkt geworden ist für die gerade in jenen Gegenden besonders zahlreichen Wodansagen. Erwähnt sei noch, daß zu den angeführten Entrückungssagen im weiteren Sinne auch der Raub Krimhildens durch den Flugdrachen (S. 233) und die Entführungen Herzog Ernsts im Volksbuch und Hagens im Gudrunlied durch den Greif gehören, Erzählungen, die im Charakter des entraffenden Tieres deutlich nochmals die Natur heldischer Entrückung ins Licht stellen und uns ermächtigen, Greif und Flugdrachen als zwar nicht gleichbedeutend, aber wesensähnlich (dazu später) den früher besprochenen Berserkertieren an die Seite zu stellen.

Aber auch im Brauchtum hat sich der entrückende Mantel erhalten. Den merowingischen Königen galt ihres Nationalheiligen Martin capa oder Kapuzenmantel so heilig, daß sie ihn beständig mit sich führten, in der Schlacht sich damit bekleideten und ihn in Friedenszeiten in eigenen Bethäusern ihrer Pfalzen, den eben davon benannten Capellen, verwahrten[1]. Es braucht keines Worts, daß dieser Brauch nicht aus christlichen, nur aus

[1] Pfannenschmid, Germ. Erntefeste 241 ff, und Kluge s. v. Kapelle. Pfannenschmid hat im 5. Abschnitt seines Buches das Material über Martin zusammengestellt. Die Übertragung wodanischer Züge mußte befördert werden durch den Namen Martin „der Marskrieger", daß er Reiterdienste tat (Pfannenschmid 195) und nachher als Exorzist im Lande herumging (196). Als Reiter trug er einen Mantel, aber jeder andere Reiter auch, und die besondere Heiligkeit des Mantels gehört daher schon ins Gebiet der angeschossenen wodanischen Züge. Unter diesen ergibt sich nun sofort eine weitere große Reihe deutlich zu erkennen: Schon auf den ältesten Darstellungen reitet Martin meist auf weißem Pferd, und Schwert und Lanze fehlen nie (202). Die Lanze tritt bedeutsam im Glauben des Volks hervor: Dem, der im Oberland (Gegend von Koblenz) einen Storch verletzt, wird mit der Lanze des hl. Martin gedroht (221, der Storch ist Ersatztier des anderen Wasservogels, des Schwans). Im Lechrain läßt man, genau wie in Bayern (vgl. S. 143), bei der Nachsommerernte noch ein Büschel Gras für das Roß des Martin stehen (240). In Tirol heißt die wilde Jagd auch „Martinsgestämpe" und man sagt, hinter der wilden Fahrt wandle eine krumme Gans, St. Martins Tier (507). Er ist Patron der Hunde (schon im Wiener Hundesegen des 10. Jahrhunderts), der Pferde, der Krähen, Schneegänse und des rothaubigen Schwarzspechts (220). Er trägt goldene Schuhe, kann zaubern (Lieder von Uelzen und Vahlbruch 475, 480 und 486) und sein Bild steht auf einem gedeckten Tischlein (220). Das Martinsfest fällt in die Zeit einer uralten Wodansfeier und hat deutlich die Züge davon übernommen: es wird in der Nacht (206) mit Feuern (am Rhein 210) begangen, Opfergaben werden dafür eingesammelt (208), Martinshörner gebacken (205), Gänse geschlachtet und der Gans viel Ehre angetan (228); Eberkämpfe wurden früher aufgeführt (225), und wie einstmals Wodans Minne, so wird jetzt Martins oder der Gans Minne getrunken (225, 227). Die Legende hat eine geschichtlich nicht glaubhafte, aber volkskundlich bemerkenswerte Erklärung dafür: Nach einer Version sollen die Gänse den Heiligen beim Predigen

germanischen Vorstellungen heraus zu verstehen ist, und zu viele Züge häufen sich, als daß man nicht mit Sicherheit sagen könnte, Martin, der älteste und beliebteste Heilige bei den Germanen, sei als Ersatzgestalt für Wodan zu solchem Ansehen gelangt. Mag der Legendenzug von der Teilung des Mantels vielleicht geschichtliche Wahrheit haben, sicher konnte er für den merowingischen Brauch nicht die Veranlassung abgeben, sondern die capa ist Wodans Mantel und darum so heilig gehalten. Dann aber ist die Einkleidung in der Schlacht (oder sein Vorantragen nach andern) Zeichen der Nähe des Gottes, für den König aber Palladium der Unbesieglichkeit und nach dem Vorbild Hadings Gewähr der Entrückung in Wodans Halle.

Drei weitere Odinssymbole müssen hier angeschlossen werden, geeignet, uns immer tiefer in die Sturmbedeutung des Gottes einzuführen: die Fahne, das Roß, der Speer. Die Fahne ist in erster Linie Schicksalssymbol, wie wir später sehen werden. Da Odin als Kampfwalter aber zum Schicksal in engste Berührung tritt und von der Norn das Gewirk ihrer schaffenden, schicksalbestimmenden Hand empfängt, um vorübergehend das Geschehen selber zu lenken, so gelangte die Fahne unter seinen besonderen Schutz. Gnaefar gunnfani „hochempor flattert die Kampffahne", heißt es in eddischen Liedern[1] (Odin selber braucht den Ausdruck im Harbardslied) mit einem Verbum, das auch vom aufwallenden Rauch und von Flammen gebraucht wird[2]. Der Teppich von Bayeux, das wichtige normannische Bilddenkmal vom Zug Wilhelms des Eroberers nach England, zeigt einen Drachen aus Tuch an der Stange als Feldzeichen[3]. Das Maul ist geöffnet, der schlangenartige Leib windet und bläht sich im Lufthauch. Wie lat. vexillum „Feldzeichen" Verkleinerungsform ist von velum „Segel", so heißt fano, agſ. und got. fana ursprünglich „Zeugstück" (zu lat. pannus „Lappen", altslaw. o-pona „Vorhang" und ponjava „Segel"), aber es verdient Beachtung, daß die Fahne bei den Germanen sich breiter enftaltet als bei Römern und Griechen und als ein eigentliches Sturmzeichen so wenig je im Heere als auf dem Mast der Wikingerschiffe fehlte[4]. Dem Jarl

gestört, nach einer andern durch ihr Geschnatter verraten haben, als er, noch jung zum Bischof von Tours gewählt, sich im Vorgefühl seiner Schwäche in einem Gänsestall verborgen habe (230). Über die Bedeutung von Gans und Schwan wird im 2. Teil ausführlich zu sprechen sein. —
[1] Hrbl. 40, Lied von der Hunnenschlacht (Edd. min. 10). — [2] Edda Neckel, S. 317 alte Strophe aus der Völs. s. — [3] Ganz ähnlich eine karolingische Miniatur, den Auszug bewehrter Krieger darstellend, im St. Gallener Psalterium aureum (um 890); Tafel V. — [4] HH II 22:
Wer ist der Fürst, der der Flotte gebietet, / Der Sturmfahne Gold am Steven entfaltet? — Ich betone, daß meine Meinung keineswegs ist, Sturmfahnen hätten zuerst die Germanen gekannt. Fahnen hatten außer Griechen und Römern auch die alten Iranier (Spiegel, Iran. Alt.k. III642). Prioritätsstreitigkeiten sind müßig auf völkischem Gebiet. Etwas anderes als das Erstlingsanrecht ist aber die Bedeutung, die ein Volk der erfundenen oder eingeführten Sache beimißt. Diese ist stets das Wichtige und ebenso ausschlaggebend für die Sinnerklärung der Sache wie bezeichnend für den Charakter des betreffenden Volks. In diesem Sinne will die Behauptung verstanden sein, daß die Fahne bei den Germanen deutlicher als anderswo Sturmbedeutung trage.

Sigurd von den Orkaden hatte seine zauberkundige Mutter ein Banner gewoben. Es brachte jedem Sieg, dem es vorangetragen wurde, dem Träger aber den Tod. „Es war in Gestalt eines Raben gemacht, und wenn der Wind in das Banner blies, so war es, als wenn der Rabe die Flügel spreitete[1]." Mit dem Rabenbanner sollen schon die Söhne Ragnar Lodbroks im Schicksalsjahr 878 wider Alfred den Großen gezogen[2] und die Dänen 1016 unter Knut dem Großen die Eroberung Englands vollendet haben[3]. Nach der sagenhaften Überlieferung ward es von den drei Schwestern der Lodbroksöhne an einem Mittag vollständig fertiggestellt. Sie hatten einen Zauber hineingewoben, und die Dänen lasen sich daran den Erfolg des Kampfes ab: wenn ihnen Sieg in Aussicht stand, ward auf der weißen Seide ein Rabe mit offenem Schnabel und flatternden Flügeln sichtbar, hingegen ließ er die Flügel hängen, wenn ihnen der Sieg entglitt[4]. Der Rabe, Odins Vogel, ist Zeichen der Anwesenheit des Gottes. So verbindet auch Gizur, der Goten alter Waffenmeister, das Schicksal der Schlacht mit der Fahne und flucht den Hunnen zugleich mit der Kampfforderung:

Ich entbiete zu Dylgja und auf der Dunheide
die Heerschlacht euch unterm Jassargebirge.
Mit Entsetzen soll euch Odin treffen
Und die Geschosse so lenken wie ich's vorhersage.
Schrecken faßt eure Reihen, todverfallen ist euer Fürst,
Nicht flattert eure Schlachtfahne, feind ist euch Odin[5].

[1] Th. XIX 32. — [2] In Assers r. gest. Aelfredi c. 54 aus Chron. fani S. Neoti interpoliert (vgl. Assers life of king Alfred ed. W. H. Stevenson p. 44), aber auch in agſ. Chroniken des 11. Jhs. (Hs. B, C, D und E aus Earle, Two of the Saxon Chron., z. J. 878; Hs. B aus der Zeit bald nach 1000). Auf Münzen von Normannenkönigen (so Anlafs, des dänischen Königs von Northumbria) erscheint der Rabe schon im 10. Jh. (Stevenson a. a. O. p. 265). Das Beispiel zeigt deutlich, wie aus alten Symboltieren allmählich ein Wappenzeichen hervorgeht. — [3] Cnutonis reg. gesta sive encomium Emmae reg. MG. SS. 19, 517. —
[4] Saxo kennt nur zwei Töchter Lodbroks. Wahrscheinlich ist ursprünglich an die Nornen gedacht, für die in christlicher Zeit schnellhin Ersatz gesucht wurde. Neben der Rabenfahne kennt die englische Familiensage des Earl Waltheof ein Banner Ravenlandeye, das als corvus terrae terror erklärt wird und aus einer Kombination der dänischen Fahne mit dem landeyða „Landverröder" genannten Banner Harald Hardradis (norwegischer König 1047—66) hervorgegangen sein dürfte. An der bei Fr. Michel, chron. anglo-norm. II. 104ff. und R. Twysden, hist. Ang. scr. col. 945 ff. enthaltenen Sage ist bemerkenswert, daß der berserkerhafte Ahn des Geschlechts Siward, Sohn des Björn, auf den Orkaden einen Drachen erlegt, dann nach Northumbrien kommt und von einem alten Mann, der einsam im Wald auf einem Hügel sitzt, das Banner erhält zugleich mit der Verheißung seines künftigen Ruhms, wenn er sich in den Dienst König Edwards in London begebe. Man darf in dem Alten Wodan vermuten, womit sich die Beziehung des Gottes zur Fahne aufs neue erhärtet. — [5] Edd. min., S. 10; Übersetzung Th. I 29 und bei L. Wolff, Die Helden der Völkerwanderung, S. 59. Neckels Konjektur gnaefarat ist unumgänglich. — Die Nägel, mit denen das Fahnentuch an der Stange befestigt wurde, trugen die Odinsnamen Darraðr (Speergott) und Jalfaðr (Lärmer), voraus-

Das Glück der Schlacht, Sieg oder Niederlage, hält der Fahnenträger in der Hand. Vē „Heiligtum" heißt die Fahne und Vēmundr „Schützer der Fahne" der Fahnenträger, der im Hrokslied dem König das Banner voranträgt[1]. Als Kampfzeichen weht sie über Sigrdrifas, der Walkyre, Schildburg[2], und Olaf der Heilige läßt sie in Heeresmitte vorgehen, bewacht von der Leibwache und seinem engsten Gastgefolge[3]. Als Siegespreis erhält Beowulf ein goldenes Banner[4], und ein solches wird zu Häupten des toten Scyld gehißt, als er im Waffenschmuck auf reich ausgestattetem Schiff den Wogen des Meeres übergeben wird[5]. Feldzeichen (signa, σημαῖαι) führten die Germanen schon in römischer Zeit[6], wenn auch deren Stoff und Form nicht mehr festzustellen ist; 33 Fahnen wurden den Kimbern nach der Schlacht bei Vercellae abgenommen[7], und von tervingischen (westgotischen) Streifscharen berichtet Ammian[8], daß sie „nach ihrem Brauch mit hoch erhobenen Bannern unter dem düstern Klang der Hörner" im Lande umherzogen.

Sleipnir und Gungnir, die wichtigsten Attribute Odins, sein Roß, das ihn durch die Luft über Land und Meer hinträgt, und der fernhintreffende Ger vervollständigen das Bild des Gottes und bringen sein eigentümliches Wesen im besprochenen Sinne weiter zur Deutlichkeit.

Sleipnir, „der raschdahingleitende" achtbeinige Grauhengst, der, von Loki und dem Thursenroß Swadilfari gezeugt[9], selbst die Bewunderung der Riesen erregt[10], ist das beste und rascheste aller Götterrosse[11], trägt Odin und Hermod zur Hel und zurück[12] und begleitet den Göttervater auf seinen großen Kriegsfahrten. Er durchmißt ungemessene Räume in kürzester Zeit, setzt mühelos über hohe Zäune und gleitet leicht über das Wasser dahin. Als leidenschaftlicher Pferdeliebhaber ist denn Odin drastisch im eddischen Schwank von Hrungnir gezeichnet[13]. – Zu Roß erscheint Wodan auch bei den Südgermanen, so im einzigen Denkmal althochdeutscher Sprache, in welchem Uuodan namentlich vorkommt, im zweiten Merseburger Zauberspruch. In den Sagen reitet er stets dem

gesetzt, daß man mit M. Olsen und H. Falk die Abkürzung der SnEd II 494 „i M" mit i merki „an der Fahne" auflösen darf, was im Hinblick auf die Kenning stǫng darraþar für Fahnenstange unverfänglich ist. Beachtung verdient auch, daß der Odinsname Darraþr hauptsächlich im Ausdruck vefr Darraþar vorkommt, worunter ein Kampfgewebe gemeint ist, wie es die Walkyren als Schicksalsfrauen in der großen Brjansschlacht weben (Th. II 48 f.). Zu Darraþr vgl. noch S. 183_3 und Falk, Odensheite. — [1] Str. 17 (Edd. min. 47). — [2] Sd einl. Prosa. — [3] Th. XV 349. — [4] Beow. 1020 ff. — [5] Beow. 47 f. — [6] Caesar Bg IV 15. — [7] Eutrop V 2, Plut. Mar. c. 27. — [8] XXXI 5, 8. — [9] Hdl 42, Gylf 42. — [10] Skaldsk. 17. — [11] Grm 44, Gylf 15. — [12] Bdr 2, Gylf 49. — [13] Skaldsk. 17. Odin prahlt mit Sleipnir und wettet vor dem Riesen Hrungnir auf seinen Kopf, „daß es kein ebenso gutes Pferd in Riesenheim gebe". Das bringt Hrungnir dermaßen in Harnisch, daß er Odin bis nach Walhall nachsetzt und furchtbare Drohungen gegen die Götter ausstößt. Thor rettet die Ehre der Götterkorona, indem er die Kampfforderung des Riesen annimmt und ihn erschlägt. Hrungnirs schönen Hengst Goldmähne schenkt Thor seinem Sohn, der ihn aus großer Gefahr gerettet hat. Odin wurmt das sehr, und, nicht mehr gedenkend, daß er den Hengst noch eben vor dem Riesen heruntermachte, zürnt er Thor, daß er das Roß dem Sohn und nicht vielmehr ihm, seinem Vater, schenke.

wütenden Heer und der wilden Jagd voraus, und bis jüngstens wußte das Volk von Wodes Gaul viel zu berichten, der nicht selten den Gott selbständig vertritt. Hengist und Horsa, „Hengst" und „Roß", die Söhne Wodens, galten als die Führer der angelsächsischen Eroberer Englands. Das Wesen des Gottes und seines Tieres fließt, als ungetrennte Einheit, ineinander über. Mit Odins Namen wurden Pferde bezeichnet, und Odin wiederum führte Beinamen von seinem Roß und vom Reiten (Atriþr, Fráriþr, Jólfr, Hroßhársgrani; vgl. S. 72). Die Bezeichnungen beider, des Gottes und des Rosses, treffen sich andrerseits mit denen des Winds. „Der Wind heißt Waberer (Vafuþr) bei den Göttern, Wieherer (Gneggiudr) bei den Waltern des Zaubers (Göttern), Schreier bei den Riesen und Brauser bei den Alfen", sagt das Lied von Alwis[1]. Den Zunamen Geiguþr „Schwinger" fanden wir unter den Windbezeichnungen (S. 72). Váfuþr und Geiguþr sind beides Odinsnamen, die Windumschreibung Gneggiuþr ist vom Pferdegewieher hergenommen. So hat die Sturmbedeutung des Pferds es dem Gotte nahegebracht, und dem entspricht, daß sein Schnauben und rasches Dahinfliegen besonders oft hervorgehoben und für Namen der Pferde gern verwertet wurde. Skeiþbrimir[2], „der im Laufe Schnaubende", hieß ein Götterpferd (zu an. brim „Meer, Brandung", brimi „Feuer", idg. Wz. *bhrem „in unruhiger Bewegung sein, brummen, brausen"), Wigblaer[3] „Kampfschnaubend" das Roß Helgi Hundingstöters. Fákr „der Flinke" und Swipud „der Rasche"[4] weisen auf die Schnelligkeit des Pferdes, von der das Wort „Roß" ebenfalls auszugehen scheint (germ. *hrossa vielleicht zu Wz. *kers, kres „schütteln, schwingen, schnell bewegen", ahd. horsc „schnell, klug"[5]). Demgemäß wird auch dem Huf, dem Gebiß und Gewieher sowie dem im Winde flatternden Haar der Mähne und über der Stirn vorzügliche Bedeutung zugemessen. Von den Germanen sagt Tacitus[6] allgemein: „Es ist ihnen eigen, auch die Witterung und Winke der Pferde zu ergründen. Diese werden auf Gemeindekosten in den Hainen und Waldtriften (die ihnen heilig gelten) unterhalten; sie sind schneeweiß und nicht entweiht durch irgendeine Arbeit im Dienste der Menschen. Sie werden an den heiligen Wagen gespannt und begleitet vom Priester, vom König oder Fürsten des Stammes, die ihr Wiehern und Schnauben beobachten. Und kein Vorzeichen findet größeren Glauben beim Volk wie auch bei den Vornehmen und Priestern. Denn diese halten sich selbst für die Diener, die Pferde aber für die Vertrauten der Götter." Kräftiges Wiehern galt als ein Vorzeichen des Sieges[7]. Darum sind nach den Runenstrophen des Sigrdrifaliedes Zauberrunen geritzt auf Sleipnirs Gebiß, während die flinken, wachsamen Sonnenrosse Alswid und Arwakr „Allflink und Frühwach" Runen auf Huf und Ohr tragen[8]. Das Haar tritt hervor in den Namen Silfrintopp[9] und Gulltopp (Roß Heimdalls) „Silberhaar" und „Goldhaar"; Gullfaxi „Goldmähne", Hrimfaxi, Skinfaxi, Freyfaxi.

[1] Str. 21. — [2] Gylf. 14. — [3] HH II 35 blaer ist auch Widdername, mhd. blajen heißt „brüllen". — [4] HH I 48 und Hestaheiti der Thorgrimsthula Edda Neckel, S. 315. — [5] Falk-Torp s. v. Hors. — [6] Germ. c. 10. — [7] Grimm, My 548 f. — [8] Sd 15. — [9] Gylf 14.

Die Stelle des Tacitus zeigt, wie die Germanen die Pferde als die Vertrauten der Götter ehrten, und nicht Wodan allein war ihr Herr und Beschützer, auch dem Gott Frey wurden heilige Pferde im Umkreis seiner Tempel unterhalten[1]. Pferdeopfer wurden von allen Germanen ausgerichtet[2] und galten als die vornehmsten. Die früheren Stämme brachten oft sämtliche Beutetiere einer Schlacht „dem Mars und Merkur" (Ziu und Wodan) dar[3]. Nach Dietmar von Merseburg wären an dem großen Götterfest in Leire, welches im Januar alle 9 Jahre sich wiederholte, je 99 Pferde geopfert worden. Mit dem Blut besprengte man vielerorts die Altäre, die Tempelwände und die Opferteilnehmer[4], die Köpfe wurden an Baumstämmen aufgehängt, das Fleisch gegessen[5]. Im Norden pflanzte man einen Pferdekopf auf eine Stange an der Grenzmark des feindlichen Bezirkes und sperrte seinen Rachen weit auf, daß er schreckend gegen die Heimstatt des Feindes gähnte und die Schutzgeister aus seinem Lande vertrieb. Es galt das als Aufforderung, sich zum Kampfe zu stellen, und tiefste Schmach war es dem Gegner, wenn er das Schandmal nicht durch Aufnahme der Fehde tilgte[6]. Wie der Pferdephallus als Fruchtbarkeitssymbol bei den Bauern Norwegens noch spät Verehrung genoß, berichten drastisch die Wölsistrophen[7].

Das Roß gehört im Norden auch überall zu den wichtigsten Grabbeigaben[8]. Es wird zu dem Toten ins Totenschiff gelegt oder mit ihm verbrannt wie das Roß Balders[9]. Denn Wunsch ist es jedem, nach Hel zu fahren wie Brynhild, oder zu Rosse zu reiten, wenn auch nicht allen ein so stattliches Gefolge gegeben ist wie dem Gott oder wie Harald Kampfzahn, dem König (vgl. S. 25).

Hengist und Horsa, die beiden Wodensöhne, blieben die heiligen Schützer vieler Bauernhäuser bis ins letzte Jahrhundert hinein. Denn so hießen die beiden geschnitzten Pferdeköpfe, die auf dem Lande vom Norden Deutschlands bis nach Rätien und Tirol kreuzweise an den Dachfirstenden angebracht wurden. Noch 1875 zählte man fünf solcher Häuser in dem holsteinischen Dorf Jevenstedt, also in eben der Gegend, aus der einst die Angelsachsen unter dem Zwillingsbrüderpaar nach England gezogen waren[10].

Der Speer Gungnir, d. i. „der Wirbelnde, Schwankende"[11], den Odin stets mit sich

[1] Vgl. das heilige Roß des Freyverehrers und Tempelgoden Hrafnkel Th. XII 75 ff.; ein anderes Pferd Freyfaxi Th. X 90. — [2] Grimm 38 ff. — [3] Nach Tacitus Ann. 13, 57 opferten die Hermunduren alle Pferde und Menschen der besiegten Chatten. Pferdeopfer bei den Allemannen bezeugt Agathias I 7: ἵππους τε καὶ βόας καὶ ἄλλα ἄττα μυρία καρατομοῦντες ἐπιθειάζουσι. — [4] Th. XIV 149 f. — [5] Th. IV 230, XIV 153 f., vgl. auch S. 28. Noch nach späterem Volksglauben essen Hexen und Riesen Pferdefleisch, Grimm III 26. — [6] Grimm 549; Th. III 169. — [7] Edd. min. 123 ff. (Th. II 185 f.) — [8] Th. III 172, V 49, XIV 21; Saxo, H. 162; Grimm, RA I 476. Die berühmten Königsgräber, die in den letzten 80 Jahren am Kristianiafjord aufgedeckt wurden, enthielten alle Pferde. Bei Borre und Gokstad fanden sich 3 und 16 Pferde, die ihrem Herrn mitgegeben waren; im Osebergschiff, dem Grab einer Königin, lagen 15 Pferdeskelette (Strzygowski, Der Norden in der bildenden Kunst Westeuropas 23 ff.). — [9] Gylf 49. — [10] Grimm, My 550; Philippson 176_{10}. — [11] schwed. gunga „schaukeln", dän. gungre „dröhnen", afries. gunga „gehen", nhd. gängeln.

führt und mit dem er im letzten Kampf gegen den Fenriswolf stürmt, ist das Werk- und Meisterstück der kunstfertigen Zwerge[1]. Auf der Spitze, in der seine Kraft liegt, sind Runen eingeritzt[2], und es ist seine Eigentümlichkeit, daß er nie im Stoße innehält, wenn er einmal der Hand des Gottes entfahren ist. Mit wagrechtem Speer, zum Wurf oder zum Stoß im Kampfsturm ausholend, wird Odin in den wenigen Bildern, die wir von ihm haben, dargestellt, und er heißt danach Geirtyr, Geirǫlnir, Darraþr und Sviþurr (vgl. S. 73). Seinen Günstlingen leiht er gelegentlich die Waffe aus. Dag durchbohrt damit seinen Schwager Helgi zur Rache für den Tod seines Vaters Hunding[3]. Dem Starkad gibt Odin einen Ger, der trügerisch als Rohrstengel erscheint, aber die alte Kraft behält und dem Wikar das Leben nimmt (S. 22). Odin schleudert seinen Schaft ins Heer der Feinde, da brach der erste Krieg aus in der Welt[4]. Ein andermal reicht er dem schwedischen König Eirik Bjarnarson einen Rohrstengel mit dem Geheiß, ihn über das Heer der Feinde zu werfen und „Odin hat euch alle!" zu rufen. In der Luft verwandelt sich das Rohr in einen Speer, und die Dänen wenden sich, von panischem Schrecken ergriffen, zur Flucht[5]. In der Geschichte vom Goden Snorri schleudert Steinthor „nach alter Sitte", um den Sieg sich zu sichern, seinen Speer über die feindliche Schar. Von solcher Kampfladung heißt der Gott Geirlǫþnir, seine Walkyre aber Geirlǫþ.

Bis tief in christliche Zeit hinein hat sich der germanische Weihespeer erhalten. Zu den Krönungsinsignien der römischen Kaiser gehörte die Lanze des hl. Mauritius. Noch in der Schlacht auf dem Lechfeld wurde Otto I. der Speer des Erzengels Michael vorangetragen, und um den König stand eine Schar todesmutiger Jünglinge, aus den einzelnen Abteilungen des Heeres als die Tapfersten ausgewählt. Eine geradezu entscheidende Rolle spielte die heilige Lanze aber im Haupttreffen des ersten Kreuzzuges 1098, wo erst ihr Erscheinen die entmutigten fränkisch-normannischen Krieger vor Antiochia zum Sturm gegen die herandrängenden Seldschukkenscharen des Kerboga neu zu begeistern vermochte[6]. – Der Franken und Franzosen Hauptbanner war ehedem die Ori-

[1] Gylf 51; Skaldsk. 33. — [2] Sd 17. — [3] HH II 27 pr. — [4] Vsp 24. — [5] Styrbjarnar þättr Svíakappa c. 2 FMS V 250. Der gleiche Brauch bei den Römern, Liv. I 32. — [6] Gaston Paris in Romania 19, 1890, 562 ff. Das lehrreiche Beispiel verdient ausführlich dargestellt zu werden: Am 3. Juni des genannten Jahres hatten die Kreuzfahrer die Stadt Antiochia eben zum zweitenmal eingenommen, als an der Spitze gewaltiger Kriegerscharen der Seldschukkenführer Kerboga (Korbaran) heranrückte und die erschöpften christlichen Kämpfer nochmals drei Wochen in ein wahrhaft übermenschliches Ringen hineinriß. Da sich die Burg in der Stadt hatte halten können, sahen sich die Christen von außen und innen angegriffen. Die Not stieg aufs höchste, nur ein Wunder schien helfen zu können. Da stürzte eines Tages der provenzalische Priester Pierre Barthélemi unter die mutlosen Krieger mit dem Bericht, der hl. Andreas sei ihm erschienen und habe ihm anbefohlen, in der St. Peterskirche an einer genau bezeichneten Stelle nach der hl. Lanze zu graben, welche die Seite des Herrn durchstochen habe. Es geschah, die Lanze fand sich wirklich und rief einen solchen Begeisterungssturm hervor, daß sofort ein großer Ausfall auf den 28. Juni festgesetzt wurde. Die Christen schlugen den Türken

flamme, die an goldener Lanze befestigte feuerrote Kirchenfahne des Klosters St-Denis, die im Kampfe nicht fehlen durfte. Da haben wir die beiden Wodansymbole Fahne und Speer vereinigt. Bis heute ist es üblich geblieben, den Stangen kriegerischer und bündischer Fahnen in auffallender Weise die Form eines Speers zu geben, was sich uns jetzt aus der Herkunft dieses Symbols zwanglos ableitet.

Es spricht deutliche Worte, wenn die Kirche den Kult so vieler „Lanzenträger" oder von Lanzen durchbohrter Heiliger (Adalbert, Benignus, Demetrius, Emmeran, Gerold, Lambert, Matthäus und Matthias) auf deutschem und fränkischem Boden einführen mußte und die Legende den römischen Krieger, der die Seite des Herrn durchstach, Longinus (in Umdeutung nach gr. λόγχη als „Lanzenträger" verstanden) nannte, der denn, sehr bezeichnend, im Bekenntnis bei jeder Gelegenheit im Mittelalter mit unterläuft[1] und selten auf Kreuzigungsbildern fehlt.

Bei den früheren Germanen spielten Lanze und Speer die größere Rolle als das Schwert. Das bezeugt Tacitus, und die Gräber und Moorfunde bestätigen es[2]. Auch

zuerst die Entscheidung durch einen Zweikampf vor, und bei dieser Gelegenheit war es, daß nach der epischen Tradition Gottfried von Bouillon zum erstenmal glänzend in den Vordergrund trat und vor Robert aus der Normandie als Kämpfer den Vorzug erhielt, weshalb denn einzelne Gedichte eben an dieser Stelle die später ausführlich zu behandelnde Sage seiner Abkunft vom Schwanritter (S. 264) einfügen. Die Türken gingen auf das Angebot nicht ein, sondern beharrten auf der Entscheidung durch einen allgemeinen Waffengang. Sie unterlagen in der Riesenschlacht vor den Mauern der Stadt, die als größte Leistung der Kreuzzüge immer gefeiert wurde. – Den Begeisterungssturm beim Erscheinen der Lanze wird niemand in Frage ziehen und niemand bezweifeln, daß das Gefühl der Gegenwart dieses Weihtums die Wunder der Tapferkeit in dem nachfolgenden Ringen vollbrachte. Bedenkt man, daß der Lanze in den Evangelien durchaus kein Symbolwert zukommt und „von den Kriegsknechten einer" die Seite des Gekreuzigten nur durchsticht, um seinen Tod festzustellen, so ergibt sich aber auch klar, daß, wie auf dem Lechfeld, die hl. Lanze mit ihrer Wunderwirkung eine rein germanische Angelegenheit war. In der gleich nach der Schlacht einsetzenden Legendenbildung wirkt sich denn auch sofort der Trieb aus, das Erscheinen der Lanze in den altgewohnten Farben zu zeichnen und sie erst in der Schlacht, nicht schon vorher einzuführen mit einem Gefolge, das unter dem Namen christlicher Heiliger die Gestalten Wodans und seiner Walkyren nicht verkennen läßt. Nach der provenzalischen Chanson d'Antioche verkündet der Bischof von Pui das Eingreifen Christi mit seinen Engeln, und da er in der Schlacht zum Gebirge blickt, sieht er vier weiße Ritter herannahen St. Georg an der Spitze, hinter ihm St. Moriz, Demetrius und Mercurius als Fahnenträger. – Wie aber steht es nun mit der Vision des Priesters Pierre Barthélemi und der geschichtlich bezeugten Auffindung der verheißenen Lanze in der St. Peterskirche ? Hier sehen wir tief in die Machenschaften der Priesterschaft hinein, denn es ist ebenso fest und sicher bezeugt, daß in der bewußten Kirche seit dem 5. Jahrhundert eine hl. Lanze aufbewahrt und diese Lanze bei der nahenden Türkengefahr eingegraben wurde. Diese Lanze war nicht der Speer Longins, sondern des in der Kirche verehrten Heiligen Merkurius. Alles das mußte dem Priester Pierre Barthélemi bekannt sein! Es gehört zur Ironie der Weltgeschichte, daß das Weihtum Wodans, die heilige Lanze, den Weg nach Jerusalem geöffnet hat. — [1] Zum Beispiel im Chevalier au cygne, ed. Reiffenberg 579: A! Dieu père poissans, qui au saint venredy Fustes pénés en crois et fruis de Longy… — [2] Tac. Germ., c. 6 mit den Angaben Schwyzers im Kommentar.

in der Namenbildung tritt der Ger weit stärker hervor (Beispiele: Ger-hard, Ger-trud, ital. Garibaldi; Rüdiger < Hrod-gar, an. Thor-geir; aber auch die meisten auf -arr wie Hro-arr < *-gaizaz, das im Namen des Quadenführers Ariogaisus und des Wandalenkönigs Geiserich erhalten ist[1]). Wie das Bergvolk der Gaesaten nach dem gaesum, so hieß im 4. Jahrhundert eine germanische Truppe Ascarii, offenbar nach ihren Eschenspeeren. Man muß sich hüten, das Attribut Odins und die Beliebtheit des Speeres überhaupt auf einen verhältnismäßigen Eisenmangel im germanischen Völkergebiet zurückzuführen, wie häufig geschah. Denn wenn ihnen viel daran gelegen wäre, hätten sich diese Germanen das Eisen wohl verschafft. Wenn sie aber bis spät am Speer festhielten und ihren Hauptgott durch diese Waffe kennzeichneten, liegt der Grund tiefer und ist zu suchen in einer inneren Hinneigung zu allen Schuß- und Fernwaffen, wie sie auch in der unter ihnen weitverbreiteten Sage vom Meisterschütz (Egil, der bezeichnenderweise auch im Schneeschuhschnellauf hervorragt, Toki, Tell, Örwar-Odd) Ausdruck gefunden hat.

Erst daraus erklären sich eine ganze Reihe mythischer Züge und religiöser Glaubensvorstellungen. Mit dem Speer ließ sich zeichnen, wer nach Walhall kommen wollte, nach dem Vorbild Odins, der selbst sich im Tode mit der Speerspitze ritzen ließ[2] oder nach anderem Mythus vom Speer durchbohrt an der Weltesche hing[3]. Der wirbelnde fernhintreffende Speer entführt zu den Scharen Wodes, des Wütenden. Durch Darreichung seines Speers nimmt nach der Darstellung des gotländischen Runensteines von Sanda (Tafel VIII) Wodan den Toten unter seine Wunschsöhne (Einherjer) auf.

Die Bedeutung der Weihung des Toten an Odin mit dem Speer ergibt sich klar im Zusammenhang mit dem Zuge des Aufhängens, wie er an Wikar geübt wird, der zwiefach, von der Mutter und von Starkad, dem Kampfgotte zugesprochen ist. Odin ist der Gehängten Gott, heißt Hangaguþ, Hangatýr, Galgagramr (Galgenherr) oder, da er selber am Schicksalsbaum hing, Hangi „der Gehängte", endlich hanga heimþinguþr „der die Gehängten aufsucht", dem Spruchliede gemäß, in welchem er die Kräfte seiner geheimen Zaubersprüche aufzählt:

Einen zwölften (Spruch) kenn ich, wenn am Zweige oben
An der Schnur ein Gehängter schwebt:
So kann ich ritzen und Runen färben,
Daß vom Stamm der Gestorbene steigt;
Und Worte wechselt mit mir.[4]

„Odin weckte zuweilen tote Männer aus der Erde auf oder setzte sich unter den Gehängten nieder", sagt Snorri (S. 7). Auf dem gotländischen Stein von Tjängvide ist deutlich ein Gehängter über dem reitenden Gott dargestellt (Tafel III).

[1] Solmsen 156; Schönfeld 30; Heusler, Altisländ. El.buch, § 117, 8. — [2] S. 8 aus dem Königsbuch, wo dasselbe von Njörd berichtet wird (Th. XIV 35). — [3] Hav 138 (Th. II 170 f.) vgl. S. 299. — [4] Hav 156.

Nach altem, noch jüngst verbreitetem Aberglauben entsteht Sturmwind, wenn sich jemand erhängt[1], wie ähnlich in der oben angeführten Sage Odin günstigen Fahrwind nur um das Opfer Wikars erteilt. Es scheint also, daß Odins Sturmnatur seine Beziehung zu den Gehängten schuf und diese wiederum mit Anlaß gab – wir werden später die andern Gründe kennenlernen – zu dem Mythos von seinem eignen Hängen an Yggdrasil. Wirklich gibt es dafür ältere Belege. Denn nicht nur heißt der Weltenbaum im Runenlied (Hängemythos) ausdrücklich „windumtost", wie die Brüder Hamdir und Sörli nach dem altertümlichen Hamdirlied ihren Schwestersohn „am windkalten Wolfsholz gemordet" finden[2], sondern die Bezeichnung der Esche als Roß Odins – das Ynglingenlied braucht ganz entsprechend den Ausdruck „das kalte Roß reiten" vom Gehängtwerden und nennt den Galgen „hochbrüstigen Hengst des Seiles, der den Gehängten trägt"[3] – hat nur Sinn, wenn man sie als Sturmroß versteht. Im Sturme heult und biegt sich der Baum, er trägt den Sturm, der seinerseits ihn reitet und erst am Baum zur Erscheinung kommt. Ursprünglich wurde daher nur an Bäumen aufgehängt. Bis heute heißt der Galgen im Englischen gallow-tree, wie sich denn auch die Germanen das Kreuz Christi früher nicht anders denn als Galgen und Baum vorstellen konnten. Der Gehängte „baumelt", sagen wir mit einem Wort, das nicht wurzelhaft zu Baum gehört, aber aus naheliegender Ideenverknüpfung aus „bammeln" ihm angeähnelt wurde.

Jetzt gewinnt es eigenes Gesicht, wenn sich Hadding, der Schützling Odins, vor den Augen des Volkes erhängt, wie der Gott es ihm vorausgesagt hatte (vgl. S. 27), oder wenn die Germanen mit besonderer Vorliebe die Opfer an Bäumen aufhängten. Die Friesen feierten ein Götterfest, an welchem sie durchs Los bestimmte Jünglinge opferten und am Galgen aufknüpften[4]. Nach ihren Weistümern mußte auch später noch der Gerichtsgalgen nordwärts gerichtet sein[5], in der Richtung, nach welcher die Heiden beteten und die Christen abschworen[6]. Man benutzte gemeinhin laublose dürre Bäume, und wie bei Wikars Opferung wurde der Strick meist aus Reisern der Weide oder Eiche gedreht[7]. Als Caecina im Teutoburger Walde auf die Walstatt der Varischen Legionen stieß, fand er noch die Altäre, auf denen die römischen Offiziere den Göttern geschlachtet und die Baumstämme, an denen ihre Schädel befestigt worden waren[8]. Klaudian und Jordanis bezeugen das Töten der besiegten Feinde, das Aufhängen der Erstlinge aus der Beute, der Rüstungen und speziell der Helmbüsche an Eichen und andern Bäumen[9].

[1] Grimm 528; Wuttke-Meyer, § 756. — [2] Hm 17. — [3] Th. XIV 46 und 51. — [4] Vita Wulframni c. 6; Grimm, DS 452. — [5] Grimm, RA II 258 ff. — [6] Grimm, My 28. — [7] Grimm, RA II 259 ff. — [8] Tac. Ann. I 61. — [9] Claudian, in Ruf. I 339, 346, Jord. Get. c. 5. „Diesen Mars verehren die Goten auf grauenvolle Weise. Sie opferten ihm Kriegsgefangene in dem Glauben, der Schlachtenlenker werde am passendsten durch Vergießen menschlichen Blutes gewonnen. Ihm gelobten sie, was sie zuerst erbeuteten; ihm zu Ehren hingen sie die Waffenbeute an Baumstämmen auf." Th. VIII 246 werden gefangenen Feinden Zweige ins Haar geflochten wie Opfertieren und dann alle bis auf den letzten Mann niedergemacht. Grimm III 72.

Die Kimbern sollen nach der siegreichen Schlacht mit Mallius und Caepio die ganze Beute vernichtet, das Gold und Silber in den Fluß geworfen, die Rosse ertränkt, die Menschen aber sämtlich gehängt haben[1]. Wie im Norden das feindliche Heer durch den Speerwurf dem Odin geweiht wurde, so muß schon früher neben Ziu Wodan hauptsächlich mit den Opfern bedacht worden sein (vgl. S. 94). An dem großen Opferfest, welches alle 9 Jahre in Upsala stattfand, wurden Menschen zusammen mit Hunden im heiligen Haine aufgehängt[2], ähnlich wie man später Missetäter mit Wölfen oder Hunden aufknüpfte[3]. Der Wolf ist ein Würger wie der Strick, vargr „Wolf" und virgill „Strick" gehören zur gleichen Wurzel wie „würgen"[4], und vargr ist zugleich „der Verfemte, der Missetäter". Den Wolf aber oder den ihn vertretenden Hund fanden wir als Odins Begleiter. Er ist Tier der Walstatt wie die Raben, die ebenso stets mit dem Kampfgotte ausfliegen. Wie die Walstatt ist der Galgen von Raben umschwärmt[5]. Raben und Galgen gehören in Glauben und Dichten des Volks aufs engste zusammen[6].

Jetzt wird die ganze Vorstellung deutlich: Indem der Gehängte in Begleitung des grimmwütigen, kampfgierigen Grauwolfs dem Zuge des Sturmwinds und seinem schwarzen Gejaide schwärmender, kreischender Rabenscharen übergeben wird, geht er ins eigentliche Element des Schlachtengottes ein und mehrt mitziehend seine Kampfschar. Dasselbe bedeutet die Weihung mit dem wirbelnden Speer. Dem Gott ist das Opfer ein Machtzuwachs, ein Zuwachs an ōþr, an wütender Sturmkraft (es verursacht Wind, wenn einer gehängt wird!). Er fordert[7] dafür und erhält das Opfer des eigenen Landeskönigs (Wikar) oder aller besiegten Feinde, oder endlich, als Menschenopfer nicht mehr an der Zeit waren, das Leben des Missetäters, der an Götterfesten gehängt und noch in christlicher Zeit unter Befolgung des alten Opferbrauchs gerichtet ward.

Auch die Menschen verlangten Anteil an dem Opfer, um Kampfgier und Kampfmut zu steigern und am Rausch schweifenden Außersichseins teilzunehmen. So möchte ich den eigentümlichen Brauch verstehen, der von den beneventinischen Langobarden überliefert wird: sie verehrten noch im 7. Jahrhundert einen heiligen Baum, bei welchem sie Gelübde erfüllten, daher der Ort votum hieß. An einem bestimmten Festtag umritten sie mit abgewandtem Gesicht den Baum, nachdem sie in seine Krone eine Tierhaut gehängt hatten, sie spornten die Pferde zu höchster Eile, und einer suchte dem andern zuvorzukommen. Zugleich schossen sie rückwärts auf die Haut, und wer einen Fetzen davon herausschoß, verzehrte ihn abergläubisch[8]. Wie der Vogel mit scharfem Schnabel die Leiche zerhackt, so wird die Haut, der Überrest eines alten Hängeopfers, zerstückt und

[1] Orosius V 16. — [2] Grimm, My 43. — [3] Grimm, RA II 261 ff. — [4] Falk-Torp s. v. Varg. — [5] Beow. 2447 f.: „wenn der Sohn (am Galgen) hängt, den Raben zur Lust". — [6] Th. XXIII 153:

Asmods Sohn gab Odin — ich, gewalt'gen, bald da.
Beut' ich Galgens Gotte — gab und Speis' dem Raben.

[7] Noch jetzt gilt der Sturmwind im Volksglauben als ein gefräßiges, hungriges Wesen, welches man durch in die Luft geschüttetes Mehl zu beschwichtigen sucht, Grimm, My 529. — [8] Grimm, My 541.

in rasendem Taumel verzehrt; und rückwärts schießen die Teilnehmenden im Bewußtsein, daß der einzelne seinen Anteil nicht zu wählen habe, sondern nach dem Spruch des im Baume waltenden Gottes empfange. Daß die Langobarden Wodan als höchsten Gott verehrten, wissen wir aus Paulus Diakonus.

Wie in Iran die Toten in Türmen auf Bergeshöhen Adlern und Hunden zum Fraß ausgesetzt wurden, so muß, wenn auch unter anderer Begründung, der Hängetod bei den Germanen einst größere Verbreitung[1] und kultische Bedeutung gehabt haben. Nur so erklärt sich, daß man noch im Mittelalter den Galgen an markanter Stelle im Mittelpunkt der zerstreuten Gemeinde und gern auf freien Hügeln errichtete, und daß mit dem Strick und den Überresten eines Gehängten soviel Zauber und abergläubischer Unfug getrieben wurde[2].

Erinnern wir uns der eingangs dieses Kapitels gestellten Frage, was wohl die Germanen vermocht haben könne, den in ihrem Gott Tyr-Ziu erhaltenen idg. Himmelsgott Djēus zurückzudrängen zugunsten Wodans, eines nur ihrem Zweige eigentümlichen jüngeren Sondergottes, so dürfte eines bis jetzt schon deutlich geworden sein: ausgesprochener als bei den andern Stämmen der idg. Völkerfamilie gab es oder erhielt sich bei ihnen das Erlebnis sprengender Ekstase, der bei ihnen sogenannten Berserkerwut, die gerade die stärksten unter den Männern am leichtesten befiel und mit Verwandlungs- und Entrückungserscheinungen zusammenging. Es ist daher nicht sehr verwunderlich, daß sie hinter solchem Erleben einen Dämon am Werke glaubten, ja sich von diesem Dämon im Augenblicke des Rasens beseelt und entrafft wähnten und nun diesen Dämon als Gott feierten, ganz ähnlich wie der Dämon bacchantischen Rasens sich bei den Griechen zu dem großen Gotte Dionysos auswuchs.

Hingegen fehlt uns noch immer der tragfähige Untergrund, um das Überwachsen, Übergreifen Odins über die andern Götter zu verstehen. Dionysos blieb doch immer dem Zeus unterstellt, der Sohn des Zeus, und die schwärmerische Verehrung im Kreis seiner Anhänger konnte die Machtfülle des olympischen Herrschers nicht gefährden.

Es fragt sich jetzt noch, welchen Umfang hatte das Erlebnis bei den Germanen? War es beschränkt auf die eigentlichen Berserker, auf einzelne Helden und Krieger? Oder ergriff es zu Zeiten größere Scharen und Volksteile? Wirkte auch in den zur Ekstase nicht eigentlich Veranlagten aus dem Bereich jenes Erlebens etwas nach? Schlummerte in allen vielleicht ein Keim davon, der nur in wenigen voll aufbrach, sich aber bei den übrigen in noch immer bezeichnenden Nebenwirkungen bemerkbar machte?

[1] Tac. Germ. c. 12 proditores et transfugas arboribus suspendunt. Aus dem Königsbuch ist der Hängetod für die ältere Zeit besonders häufig zu belegen; vgl. Th. XIV 45, 46, 49, 51, 212. — [2] Wuttke-Meyer, § 189, 407. Da vargr „Wolf" und „Verbrecher" ist und der Galgen danach vargtrē „Wolfsbaum" (vgl. S. 98) genannt werden konnte, erklärt sich die Vorstellung, daß gewisse Menschen sich mit einem Wolfsriemen, aus der Haut eines Gehängten gefertigt, in einen Werwolf verwandeln könnten.

Die volks- und völkerkundlichen Tatsachen aus germanischem Bereich nötigen uns in der Tat, was wir im 3. Kapitel über die Berserker gesagt haben, zu erweitern, es auf breitere Grundlage zu stellen und im germanischen Volkscharakter tiefer zu verankern. Betrachten wir die Sagen von der wilden Jagd jetzt von dieser Seite, so ergibt sich uns schlaglichtartig, daß die Ekstase mit eigentlichem Sprengungstaumel oder, minder erregt, als Ferngesicht und Entrückungserlebnis durchaus kein Sonderfall einzelner, sondern etwas weit über die germanische Völkerwelt hin Verbreitetes und in letzten Resten selbst heute noch Fortlebendes war und ist. Wir mußten auf die außerordentliche Häufigkeit dieser Sagen hinweisen und könnten jetzt zufügen, daß sich denn wirklich kaum eine Talschaft, kaum ein Dorf im Norden oder Süden Germaniens finden dürfte, in dem sich nicht irgendeine Kunde vom wilden Heer oder Jäger nachweisen ließe. Bedenken wir jetzt: Ekstatiker, Krieger, Reisläufer nehmen nach dem Zeugnis der Überlieferung hauptsächlich an dem Zuge teil; Lebende werden mit aufgenommen, entrafft, kehren zurück und berichten ihr Entrückungserlebnis durchaus in den Farben, wie die Sagen den Zug schildern; im Heereszug jagen Hunde, Wölfe, Eber (der Bär hat sich im Namen des Führers Bären oder Bernhard erhalten, vgl. S. 81 mit Anm. 5) mit, also die Tiere, die wir für die Berserkerverwandlung besonders bezeichnend gefunden haben; entraffende Gewalt, orkanartiges Hinfegen oder Hinfatschen, ein mächtiges Tosen, Tuten, Sausen sind die Hauptkennzeichen des Zustands, und das Gefühl ist bei allen lebendig, ein schicksalhaftes Geschehen rolle vorverkündend und Vergangenheit aufhellend gewaltig sich ab: All das zeigt deutlich, es sind Gesichte von „Verzückten" oder Ekstatikern, und nicht einzelne allein, sondern mehrere zusammen können das Hineingerissenwerden in den Strudel des Geschehens erleben.

Natürlich bleibt nun noch immer zu scheiden zwischen selbsteigen in den Zug Versetzten (lebend Entraffte wie der Luzerner Cysats, wie die ins Guottisheer S. 82 oder ins wilde Heer S. 77 oder in den Zug der Reisarova S. 76 Aufgenommenen, wie Faust, oder in der Sage Hadding und der Ritter Gerhard S. 88) und zwischen solchen, die des Zuges nur ansichtig werden (wie die Leute von Kungälf S. 75, der Seckendorfer und alle, welche die Jagd nur an sich vorbeiziehen sehen). Jene nehmen am Erlebnis tiefer teil, diese flacher und ohne den sprengenden Taumel, teilweise vielleicht auch nur unterm Bann einer Massensuggestion. Dennoch erlebt auch der nur Schauende vom raffenden Zug offenbar etwas, auch bei ihm muß also für das schweifende Erleben eine Empfänglichkeit vorhanden sein. – Natürlich sind auch in manche Berichte teils herkömmlich stereotype, teils fremde Elemente eingeflossen. Derart wichtige, völkisch verbreitete und immer sich wiederholende Erlebnisse unterliegen leicht der Mythisierung. Die Gestalt des Führers wächst unter solchem Einfluß göttlich oder königlich auf, ein Herold geht ihm voraus, und der Zug erscheint in so gewaltiger Größe, daß der Mensch, wenn er nicht selber mitzieht, Abstand halten muß oder dann aber furchtbar bestraft wird. Die Erzählungen andererseits gleichen sich aus, ja die Phantasie ist schon im Erleben gewillt, das

oft Vernommene zu dem wirklich Geschauten noch hinzuzufügen. Auch mit Beirrung durch nachahmende Bräuche ist zu rechnen, und schließlich hörten wir schon, daß sichtlich unter geistlichem Einfluß manche Berichte ins Teuflische entstellt sind. Aber um dieser umfärbenden Elemente willen wird niemand den echten Erlebniskern leugnen wollen, und sicher ergibt sich aus dem Gesagten, daß an dem Erleben oft größere Massen teilhatten. Es gibt nun aber noch weitere Zeugnisse für die Bedeutung und weite Verbreitung der schweifenden Ausfahrt bei den Germanen, und das sind die teilweise jetzt noch fortlebenden Fest- und Kultbräuche des Volks. Wie man längst erkannt und es neuerdings Karl Meuli und Otto Höfler besonders eindrücklich dargestellt haben[1], gehen vor allem unter den Maskenfesten viele auf alte Wodansfeiern zurück, und lebt also noch jetzt ein Stück verborgenen Wodanskultes in ihnen nach. Es ist nicht Zufall, daß die meisten von ihnen im Winter abgehalten werden, und zwar zu eben den Zeiten, an welchen alte Opferfeste für Wodan bezeugt sind (Herbstfest, Jul- und Frühjahrsfeier), und

[1] Meuli im Artikel „Maske, Maskereien" des HWBdA V 1744–1852; Höfler in seinem schon mehrfach zitierten Buch „Kultische Geheimbünde der Germanen", Bd. 1, 1934. In letzter Stunde vor Drucklegung damit bekanntgeworden, möchte ich nachdrücklich an dieser Stelle auf das wichtige und gedankenreiche Werk Höflers verweisen. Nach der Öde rationalistischer Betrachtungsweise seit mindestens einem halben Jahrhundert, die der Religionsgeschichte und Mythologie besonders verhängnisvoll wurde, ist sein Buch eines der lebendigsten Anzeichen dafür, daß sich allmählich einiges ändert, daß die Beschäftigung unserer Völkerkundler mit den irrationalen Erscheinungen im Leben der Primitiven nicht ganz vergeblich war, daß die Wege allmählich wieder aufgeschlossen werden, die uns zu den tiefen Befunden der Romantiker oder eines Bachofen oder eines Klages wieder hinführen können. Vorzüglich ist als Verdienst hervorzuheben, daß Höfler, von den Beziehungen zwischen Kult und Mythe tief durchdrungen, überall die Fäden bloßzulegen sucht, die herüber und hinüber gehen, um auf diese Weise erst das tiefere Verständnis für die Mythen, wie aber auch für den Brauch anzubahnen. – Daß ich nun einige Einwände zu machen habe, mindert diese Verdienste nicht: Höfler hat meines Erachtens zwei Dinge überschätzt, nämlich das bündische Element und den Einfluß äußerlicher Brauchsmomente auf die Sage, unterschätzt aber oder besser nicht klar genug herausgearbeitet das beiden zugrunde liegende Erlebnis. Daß er, getragen vom richtigen Bewußtsein, wie wichtig im Mittelalter und bis heute Knabenschaften und Männerverbände für die Ausrichtung des gleichsam herrenlos gewordenen heidnischen Kults, aber auch für kriegerische und kaufmännische Unternehmungen waren, allen Spuren und Anzeichen von bündischen Genossenschaften im germanischen Altertum sorgfältig nachging, ist zunächst auch wieder sehr anerkennenswert und hat denn manches Neue zutage gefördert, auch einzelne Mythenzüge in besseres Licht gerückt. Überblickt man aber alles, so muß man sagen, seine Ausbeute an sicheren Zeugnissen ist recht gering, und was er aus Namen und Sagen dazu noch erschlossen hat, hat meist nur den Wert scharfsinniger Vermutung. Anders als in Sparta, wo man von wirklich tiefgreifender Einwirkung bündischer Gliederung auf das ganze Leben und seine Formen sprechen kann, gibt es bei den Germanen nach Ausweis der älteren Quellen das von den Frauen abgesonderte Männerhaus nicht (abgesehen von den Jomswikingern. Auch Walhall ist kein „Männerhaus"; Freyja und Sif nach Skaldsk. 17 und die Walkyren schenken dort Bier, ganz wie es Sitte beim nordischen Gelage war), vielmehr findet sich von den ersten deutlich erkennbaren Anfängen an die Familie beieinander und das Familiengefühl sehr ausgeprägt. Der Kult aber ist und blieb im wesentlichen Privatsache. – Demgegenüber hat es kultlich nicht viel bedeutet, daß die Männer zum Thing sich vereinigten und im Krieg sich sogar zu engeren Wikingverbänden zusammenschlossen. Wenn bedeutendere kultische Männerverbände bestanden hätten, würden wir aus den zahlreichen Isländersagas wohl irgend etwas darüber erfahren. Doch schweigen sie sich völlig aus. Im Kreise Odins, des Kriegergottes, solche Bünde zu vermuten, läge am nächsten; aber auch da greifen wir nichts Weiteres als Wikingverbände, die sicher Odin als Führergott verehrten, nirgends aber eine feste kultliche Gliederung, streng geübte Initiations- und Weiheriten erkennen lassen. Die Berserker endlich, die im engeren Sinne Odins Krieger heißen müssen, treten wohl gelegentlich in der schematischen Zwölfzahl um den König gruppiert auf, ebensooft aber auch einzeln. Die Schlacht einigte ihr Erleben; daß aber aus diesem einigenden Erleben eine Kultgemeinschaft mit eigenen Rechten und Pflichten, mit eigenem Ritual und Weihen hervorgegangen wäre, hören wir nirgends, oder die Spuren davon sind doch so gering, daß sie über Ansätze zu solcher Entwicklung nicht hinausgehen. Es erweckt also falsche Vorstellungen, wenn man von Odin als „Bundesgott" spricht (S. 275) und führt vollends zu Fehlschlüssen, wenn man dermaßen nun die „Einheit" der Odingestalt aus den „verschiedensten Funktionen der Männerbünde (Kampf, Zauber, Totenkult, Ekstase, Handel, Vermummungen usw.)" ableiten möchte (Höflers sogenannte „funktionelle Betrachtungsweise", S. 274). – Zum zweiten Punkt ist zu sagen: Tiefgehende Wechselbeziehungen zwischen Kult und Sage sind sicher vorhanden, sofern beiden ein gleiches Erleben oder das nämliche Symbol zugrunde liegt. In diesem Sinn darf, ja muß der Kultbrauch zur Deutung der entsprechenden Sagen herangezogen werden. Äußerlichkeiten des Kultbrauchs dagegen wird man nur mit größter Vorsicht zur Erklärung der Sagen verwenden dürfen. So verbinden sich in der Schilderung der Herlechinschar bei Ordericus im Kopfe des phantasierenden Priesters Erinnerungen an allerlei diebisches Gesindel und vielleicht früher erlebte Maskenaufzüge mit dem eigentlichen Gesicht des wilden Heeres. So mögen sich die gespenstigen Bahrenträger und die Hausgerät und andere Gegenstände fortschleppenden Menschen erklären, die er im Zuge sieht (S. 99ff.). Auch die andernorts erwähnte Frage eines Teilnehmers am Zuge: „Steht mir die Kapuze gut?" mag in mimischen Aufführungen ihren Ursprung haben (S. 76). Erklärt man aber den Mantel Wodans, den Schlapphut (S. 71, Anm. 256), den Wagen (S. 97) oder seinen achtbeinigen Hengst aus dem Brauch, nämlich als Spiegelung der dabei üblichen Vermummungsweise (da in Maskenaufzügen ein Pferd gelegentlich von vier überdeckten Burschen dargestellt wird, was, als bare Münze genommen, in die Schilderungen der wilden Jagd Aufnahme gefunden hätte, um schließlich bei Wodan als mythischer Zug festzufrieren, S. 51), so heißt das uns reichlich viel zugemutet; ebenso wenn man die dreibeinigen Tiere auf solche Nothilfen der Umzüge oder die so häufig erwähnten Feuererscheinungen auf die bei den Feiern gebräuchlichen Fackeln zurückführt (S. 103). Hier nun eben zeigt sich die Vernachlässigung des zugrunde liegenden Erlebnisses. Mantel, Schlapphut, auch der Hengst und der Wagen sind die Symbole der für dieses Erleben kennzeichnenden Entrückung, wie die Haddingsage und ihre Verwandten klar beweisen. Es ist ganz unmöglich, die Sagenzüge alle auf Äußerlichkeiten des Kultbrauchs zurückzuführen, überhaupt sie nur als Spiegelungen dieser gelten zu lassen. Damit verfällt man nur auf andere Weise dem Rationalismus und seiner Kehrseite, dem Materialismus, die Höfler sonst heftig bekämpft. Dämonie ist nicht bloß bei den Maskierten (auf die sie Höfler zurückschiebt), sondern auch bei den „Schauenden" (d. h. denen, die des wilden Heeres ansichtig werden). Bei den Maskierten aber ist der Grund ihrer Ausschweifungen nicht so sehr im bündischen Brauchtum als in der Berserkeranlage zu suchen, in jenem Sprengungstaumel, der, von bündischem Milieu unabhängig, in sich selbst das Gesetz hat, das im Rasen der Berserker, in den Ausfahrten der wilden Jagd und dann freilich auch in den Feiern und Schwärmzügen der Bünde zum Ausdruck kommt.

in Nächten, da gleichzeitig das wilde Heer umgeht (außer den genannten Zeiten Niklausnacht, Luciennacht und Fastnacht).

Der Charakter dieser Feste ist nun überall ähnlich, und man braucht das Wort Maskentreiben nur auszusprechen, um sofort zwei höchst kennzeichnende Elemente an ihnen zu bemerken: den Verwandlungsglauben und den wilden Taumel. Es ist nicht nötig, auf die Schilderungen kultischer Maskenfeste bei den Naturvölkern zu verweisen, um wahrscheinlich zu machen, daß auch unsere kultischen Maskereien alle auf dem Glauben an wirkliche Verwandlung der Vermummten beruhten. Der Schreck der Kinder vor der Maske, und wenn sie die eigene Mutter darin wüßten, zeigt zur Genüge, wie leicht der Mensch der Dämonie der Larve verfällt, und wer die alten und jungen Berichte über volksechte Maskereien kennt oder Gelegenheit hatte, selbst noch an einem alten Maskenfest mit kultlichem Hintergrund und sinnvollem Bezug der Bräuche teilzunehmen, dem bestätigt sich der durchaus dämonische Charakter solchen Treibens, und er wird sich bald fragen, ob hier nicht mehr noch an ein Besessensein von Dämonen als an ein Darstellen derselben durch die Beteiligten zu denken sei.

Aufmachung und Verhalten der Masken sind denn ganz darnach angetan, den Eindruck nach dieser Seite hin zu verstärken. Besonders sei an den fast durchgängig zu beobachtenden Zug wilden lärmigen Daherbrausens, stürmischen Raffens und ebenso ungestümen Davonfahrens erinnert. Renward Cysat beschreibt, wie in der Stadt Luzern in den drei Donnertagsnächten vor Weihnacht, also zur selben Zeit, da auch das Wüetisheer in der Gegend umzog, die „Bolsternächt" oder das „Sträggelenjagen" mit einem „gar ungestümen Wäsen und Boldern durch die Statt" gefeiert wurde[1]. Das „Posterli" ist ein als alte Hexe, Ziege oder Esel Vermummter und wird im nahegelegenen Entlebuch unter grausigem Lärm mit Peitschen, Hörnern, Schellen, Kesseln von der Jungmannschaft auf einem Schlitten vom Land her ins Dorf geschleppt. Das Wort kommt von dial. baustere „toben (vom Sturm) jagen, keifen"[2]. In ähnlichem Lärmumzug fuhren Vermummte in der Dreikönigsnacht durchs Muotatal (Schwyz) und jagten die beiden Waldfrauen Strudeli und Strätteli, und dieser Zug sollte die Fruchtbarkeit der Obstbäume befördern[3].

Sträggele und Strätteli gehören zu ahd. scrato, das auch als Schrätteli (Mahr) heute fortlebt. Unter scrato sind nach Ausweis alter Handschriften des 9. und 10. Jahrhunderts teils wilde, rauhe, zottige Waldgeister, teils Vermummte und zumal der Alp verstanden worden, später finden sich außerdem Wichtelmännchen, kleine windleichte „verzwiflote" Geister[4], die Seelen ungetaufter Kinder im Gefolge der Stempe (= Percht, deren Zug sehr an die wilde Jagd erinnert), ferner eine Schmetterlingsart damit bezeichnet. Der „Schrättlig" des Tirols und Sarganserlands offenbart sich, wenn man seiner habhaft werden kann, als abgeschiedener Geist eines Missetäters, er kann sich ver-

[1] Brandstetter im Geschichtsfreund 62, 1907, 108 und 109. — [2] Schw. Id. III 23, IV 1801 und 1786. — [3] Schw. Id. II 708f.; Lütolf, Sagen, S. 37f. — [4] Bei Vintler i. J. 1411.

wandeln, als altes Weib, aber auch in Tiergestalt erscheinen, übt schädigende Wirkungen, erregt Sturm und Unwetter, kann aber, wenn gehegt, auch zum glückbringenden Hausgeist und Kobold werden[1].

Dieselben obengenannten Bolsternächt heißen in Bayern „Anrollnächte", weil sich die vermummten Knechte von weitem durch den Ton ihrer „Rollen" (Glocken) und ihr lautes Huhu-Geschrei ankündigen[2]; im Pinzgau dagegen sind sie als Rauchnächte bekannt, und die sog. Perchten jagen dann in großen Scharen mit Kuhglocken und knallenden Peitschen herum[3]. Diese weit übrigens im Alpengebiet verbreiteten und auch in andern Winternächten ausschwärmenden Perchten teilen sich merkwürdig in zwei Gruppen, in „schöne" und „schiache" (häßliche). Die Schönen tragen die landesübliche Tracht, auf dem Kopf aber ein mächtiges Gestell oder eine Krone mit Hahnenfedern und lang bis auf die Hüfte herabfallenden Seidenbändern. Schon Drechßler hat sie im 17. Jahrhundert als die schönen und gütigen Geister des wilden Heeres gedeutet. Die „Schiach'n" erscheinen teils in einfachen Linnenhemden und -hosen, teils aber in schwarze Schafspelze und Kopfhauben aus Dachsfell gehüllt mit Bären-, Hirschen-, Schweinen- oder ungeheuerlichen Schnabeltiermasken, auch wohl als Wildmänner, als zerlumpte „Schattenhuttler" oder als Strohbären. Mit aller Art von Lärmzeug versehen, laufen sie durch die Täler, tanzen, springen über den Brunnen, und je toller sie sich dabei gebärden, um so gesegneter, glaubte man, würde das Jahr. Der „Aschenschütz" schießt den Leuten mit einer Windbüchse Ruß und Asche ins Gesicht, der „Rauchfangkehrer" streicht sie schwarz, der „Müller" weiß an, der „Schneider" langt mit der „Streckschere" den Leuten den Hut vom Kopf, „Lapp" und „Lappin" schlagen die Frauen und Mädchen, denen sie wohlwollen, mit einem Kuhschwanz oder werfen ihnen ein gebündeltes „Fatschkind" zu, um es an langer Schnur doch alsbald wieder zurückzuziehen. Von den Bauern werden sie mit Trank und Speise bewirtet, und der Glaube an ihre wachstumsfördernde Kraft ist so groß, daß die Bevölkerung gegen alle Verbote von Kirche und Staat jahrundertelang doch die Sitte durchsetzte.

Wir brauchen keine ausführlichen Einzelbeispiele mehr weiter anzuführen, weil die Züge sich nun meist wiederholen würden. Immer würde sich zeigen, daß Jagen und Lärmen Hauptmerkmale dieser Züge sind. Wie im Sturmwind fallen die „Huttler" (= Lumpenvolk) im tirolischen Hall ins Haus, zerstören Flaschen, Teller, Lampen, Spinnräder, die sie erwischen können, werfen Semmeln oder Brotkügelchen aus, tanzen lärmend und „mullen" (schlagen) die Leute und fahren dann wieder wie der Teufel hinaus[4]. (Auch da heißt es, daß das Gedeihen von Flachs und Mais von ihnen abhänge). Jeder gesitteten Menschenart spricht ihr Verhalten Hohn. Sie decken das Dach ab, verschleppen Gartentüren, Fensterläden, schaffen Pflüge, Eggen aufs Hausdach oder Mistkarren auf Bäume[5]. Sie raffen, haben das Stehl- und das Heischerecht, und wo sie selbst

[1] Grimm, My 296f. und Meuli, Maske 1794f. — [2] Meuli 1814. — [3] Mannhardt, FWK 543; Meuli 1785ff. — [4] Meuli 1792. — [5] Meuli 1815, 1823.

etwas bringen, händigen sie es nicht ein, sondern schmeißen es hin auf den Boden, durch die Tür.

Der dämonische Charakter wird in einer Fülle weiterer Züge unterstrichen: Zur Verwandelbarkeit, die die fratzenhaften und oft mehrere Tiere in eines zusammenfassenden Masken recht sinnfällig zur Erscheinung bringen, fügt sich der bald schwirrende, bald hüpfende, tänzelnde, bald närrisch verdrehte und verzwackte, immer aber völlig unberechenbare Geisterschritt, der dem Geck und dem Jeck, den Gauglern und Gäuglern (alle als Masken bezeugt[1]) den Namen gegeben hat, ferner ihr närrisches Reden, Lallen, Brummen, Grunzen, der Qualm, der Rauch und Gestank, mit dem sie oft anfahren. Mit Geisterhänden langen sie um sich, das scheint die Streckschere andeuten zu wollen. Der Aschenschütz, der Rauchfangkehrer und Müller, der Lapp und die Läppin teilen die je und je zweideutigen Gaben der Unterirdischen aus, bestreichen weiß und malen schwarz, blasen Übel an, blenden mit ihrem Qualm, aber versprechen auch Fruchtbarkeit und werfen den Mädchen ein Fatschkind zu.

Alte Maskennamen[2] wie talamasca „Lallmaske" (Maske selbst ist nach Meuli ursprünglich „Masche, Netz", dann „wiederkehrender Toter in Netzumhüllung", dann „Hexe" und „Vermummter"), langob. walapauz „Wiedergänger, Klopfgeist", grima „Schreckgespenst" (vgl. S. 150), schweiz. īsengrind (umgedeutet aus īsengrim) „eisernes Schreckgespenst", harlekin wahrscheinlich „Wiedergänger, Gespenstlein", Schembart „bärtige Maske, – Erscheinung, Scheinbild" und das obengenannte Sträggele, Strätteli bezeugen den dämonischen Charakter und beweisen gleichzeitig – was die Bräuche ihrerseits illustrieren – daß unter diesen Dämonen Unterirdische[3] gemeint sind.

Unterirdische, und zwar hauptsächlich Wiedergänger, die Seelen verstorbener Krieger und Fahrender sind es nun aber auch, die den Heerzug des wilden Jägers ausmachen, und die Tiermasken lassen sich teilweise wenigstens mit den für die Berserker bezeichnenden Verwandlungstieren Wolf, Bär, Eber zur Deckung bringen (der obengenannte Isengrind ist eine Hundemaske[4], im Tierepos ist der Wolf bekanntlich so benannt; Bär- und Schweinemasken kommen bei den Perchten vor, sind aber überhaupt häufig).

Wir sehen, es sind mannigfache Bezüge, welche herüber und hinüberlaufen. Die Beziehung wird aber noch enger, wenn wir nun hören, daß in Frankreich der Zug des bei den Normannen Herlechin, Hellequin, Herlething genannten wilden Jägers von Burschen in bestimmten Nächten geradezu nachgeahmt worden ist[5]. Ähnlich kannte der Volksmund die

[1] Meuli 1799, 1781. — [2] Das Nähere bei Meuli in dem genannten Artikel. — [3] Sie Tote zu nennen, ist verfänglich, weil die alte bipolare Totenvorstellung in unserem Wort längst verklungen ist und die alte Wechselbeziehung zum Leben darin nicht mehr liegt. Wenn sich das Wort im folgenden trotzdem nicht ganz ausscheiden läßt, so sei ausdrücklich bemerkt, daß es immer im älteren Sinne gemeint ist. — [4] Schw. Id. II 765 ff. — [5] Das darf man aus dem Spiel Jeu de la feuillée des Adan de le Hale zur Feier des 1. Mai 1262 in Arras, wo eine komische Person Croquesot „Narrenbeißer" aus der maisnie Hellequin in einer Struwelfratze (hurepiaus) auftritt, sowie aus der Katzenmusik der Herlekinschar (mesnie Hellequin)

den Perchten naheverwandten bayrischen „Haberfeldtreiber" als Gefolgsleute Wodans, wenn er von ihnen sagt, sie führen nach vollzogenem Gericht wieder heim zu ihrem Herrn, dem Kaiser Karl im Untersberg[1]. Denn wir werden sehen, daß dieser im Berge weilende Karl eine Ersatzgestalt Wodans ist.

Im Ausdruck also sehen sich Maskereien und wilde Jagd fast verblüffend ähnlich. Es ist nicht möglich, sämtliche Maskenfeste als ursprüngliche Wodanfeiern aufzufassen. Andere Götter und aus dem Kreise anderer Kulte entnommene Gedanken spielen offensichtlich in manche von diesen Veranstaltungen hinein, und der Hexensabbat, wie er in einigen tobt, hat mit dem wilden Heer nichts zu tun. Aber einen großen Teil dürfen wir sicher als im Namen und zu Ehren Wodans begangen betrachten. Das ergibt sich klar aus den vielen Bezügen, wie aus den mit der Jagd zusammenfallenden Daten.

Für unsere Frage ist wichtig, daß eine Besessenheit mit den gleichen Anzeichen wildrasenden Ausfahrens wie bei den Berserkern und wie bei den ins Heer Entrafften hier am Werke ist, und diesmal deutlich nicht nur einzelne, sondern Scharen, und zwar meist in Bünden zusammengefaßte Scharen von ihr ergriffen werden. Ob diese Besessenheit wirklich erlebt oder in den Masken nur dargestellt wurde, ist für uns im Grunde gleichgültig, doch sei dazu noch folgendes gesagt: Offenbar bezwecken die Veranstaltungen dieser Knabenschaften und Männerbünde die Ekstase, denn sie befördern sie künstlich mit allen den Reizmitteln (rhythmisch aufreizenden Geräuschen und Lauten bald schrillen, bald dumpfen, bald dröhnenden und „verdonnernden" Charakters, mit langandauernden Sprungtänzen, mit Genußmitteln und endlich dem ganzen Tohuwabohu ihrer Aufmachung, das im Dunkel der Nacht oder im Fackelglanz die Phantasie so mächtig bewegt), die zur Erregung ekstatischer Zustände bei den Naturvölkern sattsam bekannt sind. Eben darum ahmen einzelne die wilde Jagd selber nach, denn der erstrebte Zustand wird schneller Wirklichkeit, wenn von Anfang an die Täuschung festgehalten ist, daß der Gott der ekstatisch Schwärmenden mit an dem Drama teilnehme. Diese Feste beginnen also mit nachahmendem Ritus, ihr Sinn und Ziel aber war einst die wirkliche Ekstase, Entrückung und Aufnahme in den Zug der Ausschwärmenden. So wird uns nur eindringlicher bestätigt, wie völkisch tief verwurzelt das Erlebnis der Ausfahrt bei den Germanen war und wie es, kultisch strenge behütet, bis an die Schwelle unserer Zeit das Leben nachhaltig bestimmt hat.

In offenbarem Zusammenhang mit diesem Erleben stehen nun einige artliche Züge, die im Volkscharakter der Germanen auffällig hervortreten und sie von den südlicheren Stämmen der Indogermanen deutlich unterscheiden.

anläßlich einer mißliebigen Hochzeit im Fauvel-Roman (um 1310) schließen. Die familia Herlechini aber in der berühmten Schilderung des Ordericus Vitalis (1091) als Maskenzug aufzufassen, geht ganz unmöglich an. — [1] Phillipps, Katzenmusiken 17.

Zwei Grundkräfte liegen im germanischen Charakter nebeneinander, aufs schärfste ausgebildet in heldischer Zeit, aber bildbestimmend bis in unsere Tage: eine harte, wuchtige, auf sich gestellte Männlichkeit und zum andern ein merkwürdig schweifender Hang, der bald beim einzelnen, bald völkisch aufbricht.

Die heldische Männlichkeit verstehen die alten Quellen als einen Inbegriff von Kraft, Stärke, Härte, Widerstandsfähigkeit, von Schärfe, Kampfgier, Kampfgrimm, Kühnheit, von Verwegenheit, Schnelligkeit, von Entschlossenheit und sich selber bestimmender Unabhängigkeit. Diese vielbewunderten und immer wieder in den Liedern und Sagas hervorgehobenen Eigenschaften begründen die durchaus männliche Ethik des Muts und der Tapferkeit, bestimmen die wesentlich auf Kampf, Krieg und Unternehmungen eingestellte Lebensrichtung und sind im Verein mit den mehr vermittelnden und gliedernden Eigenschaften der Freundes- und Gefolgschaftstreue und dem, was man das angeborene Adelsbewußtsein nennen könnte, zugleich die tragenden Kräfte des geselligen und staatlichen Lebens. Diese Arteigenheit trennt sie nicht stark von der ihrer Stammesverwandten, soweit diese auch ein Heldenzeitalter erlebten.

An keinem Stamm sonst aber, nicht bei den Römern und nicht bei den Griechen, ja wohl selbst nicht bei den unruhigen nahverwandten Kelten tritt so tief wesenbeherrschend und nachhaltig äußeres und inneres Schicksal beeinflussend, Lebensrichtung und Lebensweise, Sprache und Denken, Erzeugnisse und Einrichtungen bestimmend, das hervor, was wir als zweiten Grundzug germanischer Wesensart bezeichneten: der schweifende Hang[1].

Werfen wir einen Blick auf die Geschichte, so sehen wir rein äußerlich die Germanen vom ersten Auftreten an in ewig flutender Bewegung begriffen. Aus Skandinavien, dieser „Wiege und Mutterscheide der Völker" (Jordanis) und vom Südrand der Ostsee strömt wie aus unversieglichem Quell in wechselnden Zeitabschnitten Volk um Volk und Stamm um Stamm nach Mittag. Sie überschwemmen die Tafel Europas nach allen Richtungen, werfen die Kelten darnieder, branden in immer neuen Wellen gegen die festgegründeten Reiche des Mittelmeers, opfern sich zu Tausenden, daß ganze Stämme untergehen, und zertrümmern die römische Weltherrschaft. Sie werfen sich aufs Meer, gründen neue Reiche an entlegenen Säumen des Kontinents und setzen sich jenseits des Ozeans fest, sie erstreben selber die Alleinherrschaft und kämpfen endlich gegen die ganze Welt, die gegen sie aufsteht.

In der Bronzezeit noch beschränkt auf das Gebiet zwischen Weser, Aller und Oder, setzen sich von den Nordgermanen seit 1200 v. Chr. die sprachlich gesonderten West- und Ostgermanen ab. Die Weststämme erreichen bis 500 Rhein und Thüringer Wald, die Ostvölker dringen zu gleicher Zeit bis nach Oberschlesien vor. Um die Mitte des ersten vorchristlichen Jahrhunderts sind die Germanen Herren von Deutschland, stehen in Bel-

[1] Den Gegensatz des schweifenden und haftenden Typus hat Klages in die Seelenkunde eingeführt und näher beleuchtet z. B. GdCh⁴ 82.

gien schon jenseits des Rheins, und östliche, wandalische Stämme dringen über Böhmen, Galizien bereits bis zur Weichsellinie vor.

Inzwischen hat die große Völkerwanderung begonnen. Den von der Weichsel zur Donaumündung vorrückenden Bastarnen und Skiren folgt der Riesenauszug der Kimbern, vor deren Heer Rom in den Grundfesten erzittert. Seit 73 führt Ariovist seine Sueben nach Gallien, und 59 rücken die Usipier und die Tenkterer nach. Im Osten setzen sich die Goten massenweise in Bewegung, dringen im zweiten Jahrhundert nach Südrußland und ersiegen sich unter Ermanarich ein mächtiges Reich, das unter dem Ansturm der Hunnen ebenso rasch verweht. Unter Alarich ziehen die abgespaltenen Westgoten nach Italien (401), unter Athaulf nach Südfrankreich und Spanien, wo ihre Macht 711 den Arabern erliegt. Theoderich tritt 493 die Erbschaft Roms an, und seine Ostgoten herrschen in Italien, bis Byzanz 555 ihrem Reich den Untergang bereitet. Seit 476 schon lag die römische Weltmacht zertrümmert: eine Beute germanischer Söldner, der wahren Verteidiger des erschlafften Imperiums während der letzten Jahrhunderte seines Bestehens. Den Goten folgen die Wandalen nach, ziehen nördlich der Alpen, durch Sueben, Alanen und Franken verstärkt, über Frankreich nach Spanien, um in Afrika eine hundertjährige Herrschaft aufzurichten. Burgunden brechen von Bornholm auf, werden vom Rhein nach Savoyen verpflanzt und erkämpfen sich von dort ein Reich rhoneabwärts bis zum Mittelmeer. Von den Ostgermanen wandern am längsten die Langobarden: von der unteren Elbe ziehen sie zur Ostsee, nach Schlesien, nach Niederösterreich, ins Tiefland zwischen Donau und Theiß. 568 erringen sie die langobardische Krone in Italien, die später Karl der Große übernimmt. Die Sachsen, schon von den Römern als Küstenräuber der Manche gefürchtet, fallen mit Angeln und Jüten in England ein und machen sich seit 450 zu Herren des Landes. Franken endlich besetzen Gallien, bereiten der dortigen Römerherrschaft 486 ein Ende und gründen unter ihren mächtigen Königen ein Reich, welches Karl der Große unter mächtigem Ausgreifen nach allen Seiten erstmals zu einem Weltreich unter germanischer Führung erweitert.

Man hat als Völkerwanderung allzu einseitig jene Völkerbewegung bezeichnet, die der Hunnensturm seit 375 in Europa hervorrief. In Tat und Wahrheit bewegten sich die Germanen seit ihrem ersten Auftreten, und sie beruhigten sich nicht, als die hunnische Gefahr längst vorüber war. Das eben entworfene Bild gibt nur die Hauptzüge, das Gewirr durcheinanderflutender Stämme und Völker war in Wirklichkeit noch viel bunter. Vergleicht man die Angaben der späteren römischen Schriftsteller mit der Völkerverteilung Germaniens zur Zeit des Tacitus, so findet man kaum einen Stamm noch an seinem alten Sitze, viele Völkerschaften sind ganz verschwunden, dafür neue an ihre Stelle getreten. „Gemeinsam ist allen", sagt Strabo[1] von den transelbischen Germanen, „die innere Bereitschaft zum Wechsel der Wohnsitze", und dabei waren, wohlzubeachten, die damaligen Germanen keine Nomaden und kannten überall den Ackerbau.

[1] VII 3 p. 291.

Viel zu einseitig hat man fernerhin in wirtschaftlichen Gründen die einzige Ursache der
Wanderungen aufgesucht. Warum denn hat sich kein Volk mit den besseren Bedingun-
gen befriedigt, die viele auf ihren Zügen trafen? und warum haben sie so lange Nord-
deutschland kampflos den Slaven preisgegeben? Von den **Sugambrern** erzählt Dio[1],
sie seien aus Zorn, daß die Chatten allein von den Nachbarn kein Bündnis mit ihnen
schließen wollten, mit dem ganzen Volke gegen sie zu Felde gezogen. Die unersättliche
Kriegsbegierde war schon Beweggrund genug, um die Stämme immer wieder gegenein-
ander zu treiben. So stand bei den **Sueben** die Hälfte der Mannschaft ununterbrochen
in Waffen und rückte abwechselnd ins Feld, während die andern die Äcker bestellten[2].
Das Bezeichnende ist aber, daß die Sugambrer gleich mit dem ganzen Volke ausziehen,
also mit Weib und Kind, mit Hab und Gut, in unbestimmtem Abenteuerdrang, der sie
vielleicht, vielleicht aber auch nicht in die alte Heimat zurückführte. So sahen die Römer
staunend die endlosen Züge der Kimbern, der Bastarnen, der Goten heran- und vorüber-
ziehen, die Männer gewappnet und jedes Anfalls gewärtig, die Frauen ihre Kinder im
Arm und die Beschwerden ihres Geschlechts nicht achtend, sitzend in Wagen aus Korb-
geflecht und einem Dach aus Häuten, die Nutzrinder davorgespannt, und aufgeschichtet
oder angehängt das einfache Hausgerät, die Stammesheiligtümer, das Korn teils zur
Nahrung, teils zur Aussaat am neuen Siedlungsplatz[3].

Das christliche Weltreich Karls des Großen hat nur vorübergehend die Völker zur
Seßhaftigkeit gebracht und die Zustände befestigt. Inzwischen bereiteten die heidnisch
gebliebenen **Nordgermanen**, diesmal wesentlich zur See, eine zweite Völkerbewe-
gung vor, nicht minder weitreichend und verwegener noch als die erste. Karl hat selbst
schon die Gefahr heraufkommen sehen und ihre Bedeutung seherisch erkannt[4]. 793 er-
schienen in England, 799 zum erstenmal an Frankreichs Küste nordische **Wikinger** aus
Skandinavien und Dänemark, um zweieinhalb Jahrhunderte lang, heerend und plün-
dernd, oft Jahr für Jahr den Saum der Ostsee und Nordsee, die irischen und britischen
Inseln, die französische und spanische Küste, ja schließlich die Länder des Mittelmeers,
des Pontus und der Mäotis zu brandschatzen. Die Kühnheit, die Wucht, der fernhin-
schweifende Abenteuergeist dieser Scharen hat nicht seinesgleichen. Man spürt sie heraus
aus den Klagen, aus dem Schrecken, den das Wort Normannen bei den Finnen, den
Iren, den Einwohnern Frankreichs verbreitete. Sie erreichen Grönland und entdecken
nebenhin ums Jahr 1000 Amerika. Sie umschiffen das Nordkap und suchen die Küsten
des Weißen Meeres ab. Sie dringen durch den russischen Wald, die endlosen Steppen am
Dnjepr und vereinen sich an der Krim mit ihren Brüdern, die durch den Nörwasund
(Gibraltar) und den Hellespont das Schwarze Meer zu Schiff erreichten. Ihre Führer
sind „Seekönige", die Mannschaft einigt ein strenger Gehorsam und die Pflicht eines
gleichen Gesetzes für alle. Als Herren treten sie im fremden Land auf und gründen selb-

[1] 54, 33. — [2] Caes. Bg 4, 1. — [3] Ennodii paneg., c. 6. — [4] Conr. Müller, Altgerm. Meeres-
herrschaft, S. 294.

ständige Staatengebilde mit merkwürdiger Organisation. Die Nachfolger Karls müssen
ihnen die Normandie und Bretagne abtreten (911). Von da erobern sie England (1066)
und behalten dort dauernd die Oberherrschaft. Sie besetzen die nordischen Inseln (873)
und gründen den isländischen Freistaat (930). Die Herrschaft in Rußland fällt ihnen zu
(862), **Ruriks** tapferes Geschlecht erkämpft sich von Nowgorod aus ein mächtiges
Reich, und siegreich ziehen seine Normannen wider Byzanz, die Bulgaren, die gefürchte-
ten Chazaren bis an die Kaspisee. In Byzanz bilden sie, Goten und Franken ablösend,
die bewährte Gardetruppe oströmischer Kaiser, hochgeschätzt um ihrer Treue und Tapfer-
keit willen und mit bedeutenden Vorrechten ausgestattet. In Italien endlich treiben sie,
vom Papst und einzelnen Städten gerufen, die Griechen und Sarazenen aus dem Lande
und errichten unter **Tankreds** Söhnen und Enkeln die Grafschaften Unteritalien und
Sizilien, die **Roger** II. als König miteinander vereinigt (1130).

Für die charaktermäßige Schweifensunruhe, wie sie aus diesen geschichtlichen Tat-
sachen spricht, liefern Sprache, Mythe und Brauchtum bemerkenswerte weitere Be-
lege. Dem Leser isländischer Sagas oder eddischer und skaldischer Lieder muß bald
ins Auge fallen, wie ungemein häufig das Verbum fara „fahren, gehen, kommen" mit
seinen Stammverwandten vorkommt. In der Heidrekssaga etwa ist es im 6. Kapitel
11mal, im 7. 4mal, im 8. 6mal, im Lied von Wafthrudnir 19mal gebraucht, und man
könnte an andern Textstellen weitere Stichproben machen und käme zu ähnlichen Resul-
taten. Götter und Helden sind beständig auf der Fahrt. Sechzig Sommer und Winter
ist **Hildebrand** auswärts gewallet, stets unter den Streitenden[1], und da ihm geraten
wird, daheimzubleiben und gemächlich sich an der Glut zu wärmen, erwidert er: „Mir
ist in allen meinen Tagen zu reisen auferlegt, zu reisen und zu fechten, bis auf meine
Hinfahrt." So gilt denn auch bis spät ins Mittelalter hinein die Zurechnungsfähigkeit
eines Mannes davon abhängig, ob er rechtlich über etwas verfügt habe, „dieweil er rei-
ten und gehen konnte"[2]. Nicht minder bezeichnend ist, daß das Verbum fara im Nor-
dischen wie in allen germanischen Sprachen ungemein verschiedene Bedeutungen ent-
wickelte und sich damit syntaktisch wie wortgeschichtlich besonders reich entfalten mußte.
Man „fährt, geht" schlafen im Norden, „fährt" zur Hel (= sterben), in die Kleider,
Waffen oder auf die Bank (= sich setzen). Die Berge „fahren" (= ragen) hoch auf. Ein-
faches fara entspricht oft unserem „verfahren, vorgehen, sich benehmen". Mit Akkusativ
heißt an. fara „einholen", aber fara skaþa bedeutet „Schaden nehmen, leiden", mit Da-
tiv meint es „töten, vernichten", aber hondum fara ist „berühren", bygþum fara „Woh-
nung wechseln". Unpersönlich oder passivisch konstruiert heißt es „es geht mir, es geht
aus, ereignet sich", weiterhin auch „sterben, zugrunde gehen". Aus der Wortsippe sind
interessant an. ferþ „Reise, Weg, Reisegesellschaft, Betragen", das durch häufigen Ge-
brauch in Zusammensetzungen (z. B. skapferþ „Anlage, Charakter, Temperament",
ärferþ „guter Jahresertrag, Glück") fast zum Suffix geworden ist (vgl. etwa hrein-

[1] Hildebrandslied 50. — [2] Uhland, Schr I 247 und 300.

ferþi „Reinheit"), ferner farnaþr „Förderung, Glück", in der Bedeutungsübertragung an das eddische vilsinni „widerwärtiges Schicksal" (eigentlich „widerwärtige Reise") erinnernd, langob. fara „Verwandtschaft, Geschlecht", das an unserem „Gesinde" (eigentlich „was zur Reise, ahd. sind, mitzieht") eine Entsprechung hat, und unser „Gefährte", „fertig" (ursprünglich „fahrtbereit"), „erfahren". Die kleine Auswahl, die leicht vergrößert werden könnte, zeigt schon, wie dieser Bewegungsbegriff im Vordergrund damaligen Vorstellens steht.

Die andern Wörter für die Fortbewegung stehen an Produktivität nicht zurück. Das ebengenannte sind „Reise, Weg" (beliebt auch zur Namenbildung, etwa in Sintgunt „reisige Kämpferin") wird in den germanischen Sprachen (an. sinn, got. sinþs, agſ. siþ) zugleich zum messenden Zeitbegriff (an. einu sinni „einmal"), das zugehörige Verbum ahd. sinnan < *senþan entwickelt aus „reisen" die Bedeutungen „streben, einer Spur nachgehen", im Deutschen „sinnen, denken", im Norwegisch-Schwedischen substantivisch (sinne) die Bedeutung „Zorn"; und die kausative Form an. senda „gehen lassen, senden" geht wie fara über in die Bedeutung „töten, opfern", das folglich im Lichte eines „Hinfahrenlassens" erscheint[1].

Sprachlich besonders produktiv und im Hinblick auf Odin aufschlußreich ist die germ. Wz. *swip mit ihren Nebenbildungen *wip, *swib und *wib. Ausgehend von der Grundvorstellung einer schnellen, bald schlängelnden, bald kreisenden Bewegung, entwickeln sie die Bedeutungen des „Werfens, Schleuderns, Einfassens, Umhüllens, Schwankens" (an. sveipa), des „Schwingens, Davoneilens, Herabstürzens" (agſ. swāpan, engl. swoop), des „Schweifens" (ahd. sweifan), des „Fegens und Wischens" (agſ. wipian, engl. sweep und wipe), des „Wickelns" (dän. svebe), des „Windens und Haspelns" (mhd. wifen, weifen), des „Bekränzens" (got. weipan), des „Peitschens" (an. svipa, agſ. swipian), des „Wegschnellens, Fortziehens" (an. svipta), und daran schließen sich die Nomina agſ. swǣpels „Mantel, Umwurf", an. sveipa „Hülle" und sveipr „Windung, Getümmel, weibliche Kopftracht" (auch veipa), ahd. sweif „Schwung, Kreis, umschließendes Band oder Besatz am Kleidungsstück, Schwanz" und weif „Binde", got. waips und wipja „Kranz", mnd. wip „Strohwisch", an. svipa, agſ. swipe „Peitsche", an. svipon „Schwingen" (z. B. der Schwerter), svipr „blitzartige Bewegung, Husch, Augenblick, Schimmer, Gesicht, Miene" (schwed. dial. svep „Augenblick", neunorw. svip „Aussehen", engl. swift „schnell"), svipvīsi und sveipvīsi „Falschheit, Hinterlist", agſ. swipor „listig"[2].

Offen liegt bei solchen Beispielen die Neigung der germanischen Sprachen, auch Zustände, Formen, Dinge von der Bewegung her anzuschauen. Es sei denn in dieser Beziehung noch auf den Unterschied zum Griechischen und Lateinischen hingewiesen, wie er bei Angabe des körperlichen und seelischen Befindens hervortritt, wo dem „Gehen" und „Fahren" des Germanischen („es geht mir gut") im Griechischen ein ursprüngliches

[1] Falk-Torp s. v. -sinde, Sind, Sende, Sinne. — [2] Falk-Torp s. v. Svøbe und Svip.

„Leiden, Haben, Handeln" (εὖ πάσχω, ἔχω, πράττω), im Lateinischen etwa ein „Haben, Sein, Geschehen" (bene me habeo, bene est de me, bene mecum agitur), im Französischen ein „Sich tragen" (se porter neben aller) gegenübersteht, ähnlich wie dem alten Wunsch, Gesundheit, Freude und Kraft möchten erhalten bleiben (χαῖρε, ἔρρωσο, vale), das Germanische den Abschiedsgruß an. far vel entgegensetzt. Der Unterschied hat sich heute im Verhältnis des Deutschen zu den romanischen Sprachen vielleicht noch verschärft. Das Deutsche ist dynamischer, das Französische statischer, wie den neueren Sprachforschern nicht entgangen ist, und die deutsche Sprache ist demgemäß für die Bewegungscharaktere ungleich empfindlicher als das Französische[1].

Der Häufigkeit, mit der des Fernhinziehens und Schweifens gedacht ist, entspricht die im Norden beliebte Betrachtung des Raumes als einer Straße und in die Ferne weisenden Weges. Die Erde heißt Weg bei den Wanen nach der Weisheit des Zwergs[2], der Himmel ist Mondes oder der Engel Weg, die Felsen heißen Straßen der Riesen, das Meer der Schiffe Weg, und das Gold des Drachen Pfad (in Anspielung auf Fafnir, der als Wurm auf dem Golde lag). Daß das nicht nur skaldische Künstlichkeiten sind, beweist die Bezeichnung Norwegen = Nordweg. Ein jetzt erst voll verständliches Rätsel Odin-Gestumblindis lautet:

Von Hause ging ich,
Von Hause ging mein Pfad,
Ich sah Wege auf dem Weg:
Weg war unten,
Und Weg war oben,
Weg überall.

mit der Deutung König Heidreks: Du gingst über eine Brücke: unter ihr war der Flußweg, überm Kopf flogen dir die Vögel, aber rechts und links hattest du den Erdweg[3].

Es wird jetzt auch verständlich, warum und in welchem Sinne Mythus und Glaube der Schuhe und Fußspuren so häufig gedenken. Freunde lassen zu enger Verbindung Blut in der Fußspur zusammenrinnen: ein Bündnis zu gemeinsamer Fahrt und Gefahr soll geschlossen werden, wie es das Wort Gefährte bezeichnet. Nach dem Tode setzt sich

[1] Richtung und Ort z. B. bezeichnet der Franzose oft ohne Wechsel der Präposition. Er sagt: je suis à Berne und je vais à Berne, er braucht gemeinhin das einzige Verbum aller für gehen, fahren, reiten, segeln, steigen, sinken, oder entrer für eintreten, einfahren, hineinspringen, einsteigen, wo wir viele Nuancen haben; mettre heißt ihm nicht nur setzen, stellen, legen, sondern auch anziehen, hineinstecken, aufhängen, und im Gegensatz heißt ihm alles Abnehmen, Ablegen usw. ôter. Für die Körperlagen stehen, liegen, knien, hocken hat er überhaupt kein eigenes Verb zur Verfügung, sondern muß sich mit Umschreibungen helfen (être debout, — couché usw.); vgl. L. Weisgerber, Muttersprache und Geistesbildung 84 f.; Fr. Stockmeyer, Der Stil der franz. Spr. 186 ff. und durch Prof. W. Altwegg mündlich. Einige Beispiele für die feine Empfindlichkeit der altnordischen Sprache in der örtlichen Nuancierung in Neckels Edda-Glossar, Einl. S. XXI. — [2] Alv. 10. — [3] Th. II 155; Edd. min. 106.

die irdische Reise fort. Tod ist „Hinfahrt" oder „Helfahrt"; framgenginn „dahingegangen" heißt der Tote im An., wie gifaran „dahingefahren" im As.[1] So fährt Brynhild auf geschmücktem Wagen zur Hel[2] und Balder reitet mit 500 Begleitern ein[3].

So bestätigt sich, daß ein periodisch aufbrechender Schweifenshang dem germanischen Stammescharakter eigentümlich ist und heute noch in sichtlichen Spuren nachlebt. Der in der Gebärde zwar lebhaftere Südländer nennt den Nordländer gehalten, steif, schwerfällig im äußern Ausdruck, blickt aber gleichzeitig mit Verwunderung und Staunen auf die Wanderzüge einzelner und ganzer Gruppen, die das Land nach allen Seiten durchziehen. Kaum ein Volk besitzt denn einen solchen Schatz von Marsch- und Wanderliedern, deren Anfänge uns in der eigenartigen Poesie der fahrenden Vaganten im Mittelalter entgegentreten.

Fragen wir, wie sich dieses schweifende Erleben vielleicht noch näher charakterisieren lasse, so bietet sich die sprachliche Entwicklung eines Wortes an, welches im Laufe der Zeiten eine sehr beachtungswürdige Wandlung durchgemacht hat, es ist unser Wort „Welt". Die ahd. Form dieses Wortes ist wëralt, ags. weorold, wie denn engl. world dieser Form noch nahe steht. Wëralt enthält als ersten Bestandteil das Wort wer „der Mann", enthalten in unserem „Werwolf" und „Wergeld". Der zweite Bestandteil gehört zu got. *aldra, an. aldr, ags. yld, „Alter, Zeitalter". Der Sinn des ganzen Wortes wäre also „Männer- oder Menschenalter"[4]. Wie die im Ahd., As. und An. noch erhaltene Bedeutung „Zeitalter" ergibt, stand im Vordergrund der Wortbedeutung nicht der Raum, sondern die Zeit. Die Welt wurde, unter Mitbeziehung freilich auf Sinnliches, doch wesentlich als etwas Zeitliches, d. h. als ein Geschehen und Werden erlebt. Heute ist das anders geworden. Wir verbinden Welt-Raum, aber nicht Welt-Zeit, und bei dem Wort Welt denkt demgemäß jeder zunächst an das Ausgedehnte. Das Geschehen ist uns zur Raumform geronnen, die wir nur noch in Teilen bewegt auffassen, und das Fließen, Werden, Wandeln erleben wir nur in besonderen Augenblicken. So wäre denn als näheres Kennzeichen des schweifenden Lebenszustandes ein mehr zeitliches als räumliches Erleben nachgewiesen[5].

Zu gleichem Ergebnis führt die Betrachtung germanischer Kunsterzeugnisse. Wer sich an die Ausführungen Lessings über den Unterschied der Dichtkunst und bildenden Künste erinnert, dem drängt es sich auf, daß dem zeitlich erlebenden Lebenszustand die Dichtkunst mehr entsprochen haben müsse als die Bildkunst, und daß jene folglich im Vorrang müsse gestanden haben, was denn die Tatsachen durchaus bestätigen. Denn wir haben zwar zumal in Waffen einige prachtvolle Stücke germanischen Werkfleißes, aber doch verhältnismäßig nur weniges, und alles weist darauf hin, daß die künstlerische Betätigung auf dem Gebiete des Bauens oder gar des Malens damals im Rang gegenüber

[1] Grimm, My 669, III 250. — [2] Hlr. — [3] Gylf 49. — [4] Kluge s. v. Welt und Alter. — [5] Zum Erlebnis der Zeitlichkeit vgl. Klages, GaWdS 3 I 849.

der Dichtkunst noch zurückstand. – Fernerhin müßte aber auch der Dichtung noch ganz jener Geschehenscharakter eignen, der alles in ein zeitliches Nacheinander, in lebhafte Bewegung, spannende Rede und Gegenrede auflöst und bei Schilderungen nicht lange verweilt. Auch das wäre leicht an den Liedern der Edda zu zeigen. Nicht leicht gibt es ein besseres Beispiel für das zeitliche Schauen und das sturmartige Vorüberjagen riesiger Zeitenläufte als die Wöluspa. Da denn darin in Kürze von 66 Strophen nicht nur das ganze Weltwerden vom Chaos bis zur Ordnung des Kosmos, von der Erweckung der Menschen bis zu ihrem Endgeschick, vom Kampf und Treiben der Götter, Wanen, Riesen, Zwerge in uralten und in Gegenwartstagen geschildert ist, sondern gleichzeitig noch ein fernes Zukunftsbild vom letzten Geschehen, von der Götterschlacht und vom Wiedererstehen der Welt aufgerollt wird.

Der furor Teutonicus, der schon die Römer und viele Völker nach ihnen erzittern machte, hat also seine seelisch-religiösen Hintergründe. Denn seine Wurzel liegt in der Ekstase, und sein Ziel ist die Vereinigung mit dem Kriegergott Wodan-Wutherr. Damit tritt freilich die Weltgeschichte in ein anderes Licht, und in die sog. Motive, in die Liste der geläufigen Kriegsursachen gilt es für jene frühere Zeit ein Irrationale mit aufzunehmen. Es wurde gezeigt, daß die fränkischen Könige bis zu den Karolingern nie ohne Oriflamme, Fahne und Speer und den sorgfältig gehüteten Martins- oder Wodansmantel, das Palladium kriegerischer Entrückung, ins Feld zogen und daß im großen Völkerringen auf dem Lechfeld, ja noch vor Antiochia im Jahre 1098 der Weihespeer die entscheidende Rolle spielte und die Wendung im Kampfe brachte. Sollte es nicht bedeutsam sein, daß das zugleich letzte Höhepunkte mittelalterlich germanischer Heldengröße von weltgeschichtlichem Ausmaß sind und daß jene seit den Kimbern unausgesetzt fortrollende Welle gewaltiger Bewegungen mit den Kreuzzügen fast jählings zu Ende geht?

Müssen wir annehmen, daß sich die genannte Berserkeranlage in Maßen auch schon bei den Indogermanen fand, die nach Süden abgewanderten Stämme sie erst in geschichtlicher Zeit mehr verloren, die Germanen dagegen sich am längsten erhielten, ja allen Anzeichen nach in ihren nördlichen Sitzen erst voll entfalteten, so wird das durch die lautliche Entwicklung der germanischen Sprache bestätigt. Denn es liegt nun nahe, jene merkwürdige Wandlung, die die sprachliche Sonderart des Germanischen erst in Erscheinung treten ließ und unter dem Namen der ersten Lautverschiebung (um die Mitte des ersten vorchristlichen Jahrtausends) bekannt ist, mit einer stärker aufbrechenden Welle kriegerischen ōþrs, die im Volkscharakter deutliche Spuren zurückließ, in Zusammenhang zu bringen. Besteht doch das Wesen dieser Verschiebung darin, daß die wichtigsten Laute am Wortanfang, am Schluß, aber auch im Innern mit mehr Explosivkraft hervorgestoßen werden. Aus Verschlußlauten werden Zisch- und Reibelaute; aus einem t, um nur Haupttatsachen zu nennen, ein engl. th, aus p über ph und pf ein f, aus k über kch ein ch und h. Die alten b, d, g verhärteten sich zu p, t, k[1]. Fügen wir

[1] Übersichtliche Darstellung der Vorgänge bei H. Schulz, Abriß der deutschen Gramm., S. 19ff.

noch hinzu, daß auch die Anfangsvokale im Gegensatz etwa zum heutigen Französischen mit einem deutlichen Vorhauch eingesetzt[1] und daß die schwebende idg. Betonung durchwegs auf die Anfangssilbe (d. h. auf den Stamm, er ist aber fast immer Anfangssilbe) zurückgezogen wurde, so sehen wir, gegenüber dem weicheren Idiom des Ahnenvolks gewann das Germanische mehr Festigkeit, Wucht (dies vor allem durch die Anfangsbetonung und den schärferen Einsatz), zugleich aber mehr Spannungsdichte, Explosivkraft, Luftstrom, öþr und Brandungsschwere. Wie kaum eine andere Sprache fand sie sich darnach geeignet, gleichzeitig inneren Wallungen starken Ausdruck zu geben und alle Arten von Naturgeräuschen, das Windesbrausen, das Zischen des Gluthauchs, das Wogen des Wassers schallnachahmend darzustellen; wie keine andere hat sie denn auch für Geräusche und Töne eine schier unerschöpfliche Fülle von Wörtern ausgebildet.

Wirklich scheint also ein Zusammenhang zu bestehen zwischen der Sprachentfaltung der Germanen und der Eigenart ihres schweifenden und – im Steigerungsfall – ekstatisch ausschwärmenden Erlebens. Daß der Vorgang sich ein Jahrtausend später in der zweiten Lautverschiebung in ähnlichen Formen wiederholt, zeigt, daß eine tiefeingeprägte Stammeseigentümlichkeit offenbar mit am Werk war und äußere Gründe (etwa die Mischung mit der Sprache anderer Völkerschaften) zur Erklärung des Lautwandels nicht genügen. Man müßte dann also für das 5. Jahrhundert eine zweite Erregungswelle des germanischen öþr mit tiefeingreifender Wirkung auf die Sprache annehmen, und das findet geschichtlichen Anhalt, wenn man die Völkerwanderung als Voraussetzung und Hintergrund dafür ansieht.

Die Lösung der eingangs aufgeworfenen Frage, warum Wodan den idg. Djēus verdrängt habe, liegt nun am Tage. Der indische Dyāus sowohl wie Zeus oder der römische Jupiter haben durch Wurzelbindung ihres Namens an den leuchtenden Tag eine Entwicklung zu Göttern des strahlenden Tageshimmels, der beherrschenden Mittagshöhe genommen, und das Wesen aller drei Götter verfestigte sich dabei. Es nahm bei aller Kraft und Gewalt, die dem Donnerer blieb, jene Haltung von Majestät und Würde an, welche in den griechischen Bilddarstellungen dieses Gottes uns heute noch Herrschergewalt und Größe am besten auszudrücken scheint. Sitzend stellten ihn die klassischen Meister dar, das Volk dachte sich ihn auf dem Olymp oder auf dem Hochsitz seiner Tempel, und von einer Erscheinung dieses Gottes unter den Menschen wird uns aus historischer Zeit nichts mehr berichtet. Durch dieselbe Wurzelbindung erwies sich der germanische Erbe dieses Himmelsgottes, Tyr-Ziu zu spröde, das gewaltig sprengende und schweifende Erleben des nordischen Stammes der Indogermanen aufzunehmen. So schuf sich denn dieser einen eigenen Gott, den, wie man wohl sagen darf, für germanische Wesensart bezeichnendsten, Wodan-Odin aus einer Wortwurzel, die alles enthielt, was dieser Stamm Lebendigstes, Tiefstes, Mächtigstes erlebte, einen Krieger und ewig schweifen-

[1] Darüber hat schon W. Jordan treffende Bemerkungen in seiner Schrift über den epischen Vers der Germanen 30 f.

den, aller Verwandlungen fähigen Wanderer, der trotzdem oder gerade darum als ein König, als ein Weiser, als ein Dichterfürst galt.

Das Wesen Wodans hebt sich uns nun schärfer ab sowohl gegenüber Tyr als gegenüber Thor, mit denen er bei den Sachsen eine oberste Dreiheit bildet (vgl. das Taufgelöbnis S. 337 f.), die auch in den drei aufeinanderfolgenden Tagesnamen ahd. Ziestac, eng. Wednesday, nhd. Donnerstag nachklingt. Diese Dreiheit spiegelt die kriegerischen Hauptzüge der damaligen Germanen; sie bildet eine Einheit, in der sich doch jedes Glied vom andern bedeutsam abhebt. Erinnern wir uns jetzt der früher erwähnten Hauptmerkmale des germanischen Charakters! Genau ihnen entsprechend entfaltet sich die Dreiheit der Götter, und es ergibt sich: Thor ist die Härte, Tyr der scharfe Andrang, Odin aber die stürmische Heftigkeit. Klar, wie nur Symbolsprache reden kann, kommt das in den Beigaben dieser Götter: Hammer, Speer-, Schwert- oder Pfeilspitze und Ger zum Ausdruck: Der Hammer zum Schlagen und gleichzeitig zum Härten geschickt, eine plumpe Waffe, aber am besten geeignet, durch den Gebrauch physische Muskelkraft zu entwickeln, den Schmied am Ambos festhaltend, stundenlang, tagelang, bis er selbst so stämmig und vierschrötig wie sein Schlegel geworden ist; die Schwert- oder Speerspitze dagegen scharfeindringend, durchstoßend, aufschürfend, Bild des kampfgrimmig andringenden Heerkeils, die leichtere, listigere, mörderischere Waffe, Mut, Kühnheit, Entschlossenheit im Gebrauch erfordernd, und der Ger fernhintreffend, wuchtigen und doch beschwingten Andrangs durch den Raum wirbelnd, zumal Geschicklichkeit und sehnige Kraft im Krieger entwickelnd und ihm im Ansturm, im Anlauf die liebste Waffe. In bemerkenswerten Zügen unterstreichen das Mythus und Sage:

An Tyr ward nach eddischen Zeugnissen besonders die Tapferkeit, Unerschrockenheit, Weisheit bewundert. Jemanden an Kühnheit mit Tyr zu vergleichen, galt als höchstes Lob. Furchtlos legt er im Mythus seine Hand dem Wolf als Pfand in den Rachen. Er hat die Hauptentscheidung über den Sieg in den Schlachten[1]. Die schon erwähnte Siegrune ↑ hieß Tyr im Norden, tîr „Ruhm" bei den Angelsachsen[2].

Thors „Krafthammer" gehört zwar mit dem Goldeber Freys und Odins Ring Draupnir zu den drei Meisterwerken der Zwerge Sindri und Brokk, ja die Götter urteilen, Mjölnir sei das beste aller Kleinode; denn er hat die wunderbare Eigenschaft, daß er sein Ziel nie verfehlt, daß man ihn groß und klein machen kann und daß er immer von selbst wieder in die Hand zurückkehrt, wie weit er auch geworfen wird. Und dennoch hat der Hammer einen Fehler: Der Handgriff ist zu kurz geraten, weil sich Loki als Fliege dem Brokk zwischen die Augen gesetzt und ihn dort gestochen hatte, daß er nichts mehr sah, als er in der Schmiede dem Bruder das Eisen anblies[3]. Es bedeutet dasselbe, wenn nach anderer Überlieferung die Keule Thors ohne Handgriff ist, da Hother diesen abgeschlagen, als er einst mit dem Gotte kämpfte[4]: Der Hammer ist zwar die stärkste Waffe (und

[1] Gylf 25, 34. — [2] Golther 213. — [3] Skaldsk. 35 (Th. XX 179 ff). — [4] Saxo, H. 73.

damit der beste Schutz) wider die Reifriesen, darum teilen ihm die Götter den ersten Preis zu, aber er ist ohne schönes Verhältnis, plump und schwerfällig durch ein „Versehen", ein unfreiwilliges Ungeschick des Schmiedes. So stämmig wie sein Hammer ist der Gott selber. Seine sprichwörtlich gewordene Asenkraft und sein Mut wurden schon erwähnt. Kraft und Mut (Magni und Modi) hießen darum seine Söhne, und Magni war drei Tage alt, als er den Vater schon von der Last des Lehmriesen befreite[1]. Seine Hände sind hart wie Eisen, aber die Kraft sitzt mehr im ganzen Körper als in der Geschicklichkeit seiner Glieder, das wollen Kraftgürtel und Eisenhandschuhe besagen, die mit dem Hammer seine drei Kleinode ausmachen[2]. Wie er immer mit Reif- und Steinriesen kämpft und ihnen mit niederfahrendem Donnergeschoß die harten Schädel einschlägt, so hat er selber noch halbriesische Natur und ganz die Gefräßigkeit der Riesen (Thrymlied!). Kein Riese hätte es ihm nachgemacht, das Weltenmeer halb auszutrinken, mit dem Alter zu ringen, die Midgardschlange zweimal aufzuheben[3]. Hamar hießen Felsklippen im Norden, Steinbeile und Flintsteine galten und gelten im Volke noch hier und dort als Geschosse des Donnergottes[4]. Wie die griechischen Giganten ist Thor ein Sohn der Erde, der Jörd[5] oder Fjörgyns, der Göttin der Waldberge[6]. Festen Schrittes schreitet er auf dem Lande oder fährt im Götterwagen durch die Wolken, aus Pferden macht er sich nicht viel[7]. Die Götterbrücke betritt er nicht, denn sein schwerer Schritt könnte ihr zum Unheil ausschlagen. So bezeichnend, wie die Begriffsverbindung in den Eigennamen Thorstein und Thorhall (zu hallr „Fels"), Thorviþr (zu viþr „Baum"), Thorbjörn und Thorketill oder Thorkel (zu ketill „Kessel"), ist es, daß man ihm Ochsen vorzugsweise als Opfer darbrachte[8]. Björn „Bär" ist einer seiner Beinamen, auch Harþvéorr, womit wieder auf seine Härte angespielt wird. Die Hochsitzpfeiler, die Mittelstützen des Hauses und Eckpfosten der Ehrenbank, auf welcher der König oder der Hausherr Platz nahm, waren vorzüglich dem Thor heilig und häufig mit Schnitzbildern des Gottes geschmückt. Als Thorolf Mosterbart nach Island auswandert, nimmt er Erde vom Platz unter dem Altar des Thortempels mit sich, ebenso auch die Hochsitzpfeiler; unterwegs wirft er sie ins Meer und geht dort an Land, um sich festzusiedeln, wo die Pfeiler antreiben[9]. Die Bauern, deren Liebling Thor war, nannten ihn gerne Atli „Großväterchen".

Den Gegensatz zu Odin haben Harbardslied und Gautrekssaga (S. 22) scharf und drastisch herausgearbeitet. Thor kommt von der Ostfahrt und steht hilflos an einem Sund, der ihm den Weg abschneidet. In Gestalt eines Fährmanns **Harbard** begegnet ihm Odin, der sich weigert, den „Bauer und garstigen Landstreicher" überzusetzen. Sie werfen sich alle Grobheiten an den Kopf und prahlen mit ihren Taten im unverfälscht derben Ton der Scheltgespräche. Odin-Harbard steht im Solde von Hildolf (Kampf-

[1] Skaldsk. 17 (Th. XX 147). — [2] Gylf 21. — [3] Gylf 46f. — [4] Grimm 149 und 151. — [5] Thrk 1. — [6] Vsp 56; Hrbl 56. — [7] Er verschenkt das von Hrungnir erbeutete Roß, welches ihm Odin neidet (vgl. S. 92_{13}). — [8] Th. XIII 99ff. — [9] Th. VII 17ff. und XXIII 95.

wolf), des Herrn von Radsey, „der Insel, auf welcher kriegerische Pläne geschmiedet werden." Aus Walland kommt er, wie er angibt, dem „Land der Schlachttoten"; auf weiten Kriegszügen war er dort, er störte der Bauern Arbeit, hetzte die Fürsten zum Streit und hinderte jeden Vergleich; buhlerisch stellte er Frauen nach, verführte sie listig und hatte Erfolg überall, wo er hinkam. Thor, der „Götterkraftwalter" schlug schädliche Riesen und Riesinnen, die das Land der Menschen bedrohten, verteidigte tapfer die Grenzen und ließ sich die böswilligen Streiche der Unholde nicht anfechten. Odin zeigt sich als Weltmann und Krieger, scharf im Wort und stets angriffsbereit. Thor ist derb, aber gutmütig und wehrt nur den Riesen und ihrem Übermut, daher Harbard höhnt, er habe Kraft, aber kein Herz. Odin hat seinen Witz durch Zauber und Beschwörung geschärft, Thor besitzt Mutterwitz und Bauernhumor, jener hält sich unter seinem Decknamen versteckt, dieser bekennt sich unbefangen zu seinem wirklichen Namen. Zu Odin kommen im Tode die Edlen, zu Thor die Knechte. – Dasselbe Thema führt die Gautrekssaga weiter aus: Starkad, der Schützling des Schlachtengottes, soll den vornehmsten und besten Männern wert erscheinen, aber verhaßt sein dem niederen Volk. Die besten Waffen und Kleider, bewegliches Gut die Fülle, Sieg und Geschicklichkeit, Dichterschaft und langes Leben leiht ihm Odin, indes der Bauerngott den gewichtigen Fluch der Heimatlosigkeit, kinderlosen Sichverschwendens im fremden Land, der unstillbaren Begierde nach immer neuem, flüchtigem Besitz, schnellen Vergessens in Wort und Lied, und endlich der Untreue, Doppelzüngigkeit, der garstigen Entstellung an Körper und Sinn darauflegt.

So spiegelt sich in den verschiedenen Eigenschaften der beiden die Art und Haltung zweier Stände, die mehr und mehr auseinandergingen: der Bauern und Wikinger. Nicht so, daß ein Stand einen Gott allein für sich in Anspruch genommen hätte oder daß Odin gar erst von einer Herrenschicht hereingebracht worden wäre: beide Götter sind rein germanisch in ihrer Herkunft und Eigenart, und sie wurden allmächtig zu einer Zeit, da die Stände noch kaum geschieden waren, wie die Bewohner der Nordlande damals meist Bauern und Wikinger zugleich waren und meist nur im Sommer und in jüngeren Jahren an den Kriegszügen teilnahmen. Nur zeitweilig bricht Odins Geist, der öþr in ihnen auf und reißt sie mit fort zu jenen gewaltsam verwegenen Fahrten, von denen die Geschichte kündet und die Sagas voll sind; dann kehren sie wieder zu Thor, ihrem Donner- und Ackerbaugott zurück und bestellen zu Hause das Feld. Erst später, als sich dauernde Wikingerverbände bildeten und als das erstarkende Königtum ein bleibendes Adelsgefolge an seinen Hof zog, da wurde Odin allmählich so etwas wie der Gott der Könige und Edlen, schied sich schärfer von Thor, wie im mittelalterlichen Lehensstaat sich die Stände schieden, und nahm schließlich sogar einige Züge des Ritterideales an.

Die charakteristische Eigenart beider Götter erklärt auch, warum Odin bedeutend weniger Kultstätten besaß als Thor. Tacitus[1] sagt von den Germanen insgesamt, daß sie

[1] Germ., c. 9.

es mit der Hoheit der Himmlischen unvereinbar hielten, die Götter in Tempelwände einzuschließen oder sie irgendeiner menschlichen Gestalt nachzubilden. Es ist mehr noch der auch auf die Götter übertragene Schweifensdrang, der die Germanen lange abhielt, ihnen feste Sitze und Bilder zu unterstellen. Kultstätte war der heilige Hain und der hörgr, ein von Steinen eingefaßter Platz. Erst in der Wikingerzeit und nicht unbeeinflußt von antiker und christlicher Kunst sind eigentliche Tempel mit Bildern und festen Kultübungen entstanden. Thor und Frey, die Götter der seßhaften Ackerbauern, sind darin meist die Verehrten[1]: Wodan ward durch den ersten Becher an Opferfesten, durch Weihegaben und Opfer[2] gefeiert, und das höchste Opfer: der Mensch kam vereinzelt in seinem Dienst in späterer Zeit noch vor[3]; man nannte Berge, Weiler, Gewässer und Straßen nach ihm, offenbar weil man sie durch seine Nähe und seinen besonderen Schutz als geweiht empfand, und endlich blieben ihm vorzugsweise die Baumriesen heilig, die wir als sichtbaren Ausdruck des Schicksals bei den Germanen verehrt finden werden.

[1] Von Standbildern Wodans haben wir nur ein sicheres Zeugnis bei Adam von Bremen IV 26. Gewaffnet stand er nach ihm neben den Bildern des Thor und des Frey im Haupttempel von Upsala. Man kann sonst den skaldischen Ausdruck Óþinn stalla vinr (in Egills Berudrápa) noch anführen, zu deutsch „Freund des stalli", d. h. der Erhöhung, auf der das Götterbild in den Tempeln zu stehen pflegte. Was sonst die Sagas über Odinsbilder Bestimmtes zu wissen vorgeben, ist wertlos (vgl. Unwerth, § 48). — [2] Unwerth, § 38 ff. — [3] Aus älterer Zeit ist Hauptstelle Tac. Germ., c. 9: Mercurium, cui certis diebus humanis quoque hostiis litare fas habent. Vgl. weiter das, was über Feindesweihe, Hängeopfer und Adlerschnitt gesagt wurde und noch zu sagen sein wird. Aus späterer Zeit ist geschichtlich das Weiheopfer des gefallenen Halfdan Hochbein (vgl. S. 162_8). Sonst gehören die später bezeugten Fälle (Wikar, König Aun; Th. XIV 51 ff. usw.) der Sage an, aber beweisen immerhin noch eine lebhafte Erinnerung an den Brauch.

Kampfgott

Wie beherrschend im Gesamtbilde Wodans die Kampfbedeutung hervortritt, dürfte aus dem vorigen schon deutlich geworden sein, und die folgenden Kapitel zeugen Seite für Seite davon. Hagbardlied und Starkadsaga unterstreichen in der Gegenüberstellung mit Thor den auf Heerfahrt und Krieg gerichteten Sinn Odins. Wir wissen, daß er recht eigentlich ein Gott der Berserker im engern, der Wikinger im weiteren Sinne war. Er steht darum auch im Mittelpunkt der Dichtung der Skalden, und kein anderer Gott wird auch nur annähernd soviel von ihnen genannt. Viele Umschreibungen und Beinamen kennzeichnen ihn als Herrn des Kampfs. Er heißt Heervater (Herfǫþr, Herjafǫþr), Gott und Führer des Kriegervolks (Hertýr, Herjan), seines Heeres froh und stolz (Herteitr). Wie Sahsnōt, der Kampfgott der Sachsen, heißt er Njōtr „Kampfgefährte", wobei auch die Bedeutung des „Nutzen- und Hilfebringers" mitanklingt, ähnlich wie sein Name Unnr als „liebend und huldvoll den Seinen zugewandter Gönner"[1] zu deuten ist. Odin gibt Sieg, daher die Bezeichnungen Siegvater (Sigfaþir[2]), Siegwalter (Sigmundr, Sigrhǫfundr), Siegverleiher (Sigrunnr), Siegbetreuer (Sigtryggr) oder ganz allgemein Herr und Gott des Sieges (Sigþir, Sigtýr, Siggautr). Er ruft die Kampftoten zu sich, darum heißt er Walvater (Valfǫþr), Gott und Genoß der Kampftoten (Valtýr,

[1] Zum Sinn vgl. Vsp. 17, wo Odin, Hönir und Lodur ástgir aesir „liebende Götter" heißen. — [2] Nach KEdSG 3 I 68 wäre zu scheiden zwischen an. sig „Kampf" und sigr „Sieg". Aber die beiden einzigen Stellen, an denen sig als Simplex vorkommt (unter den Kampfnamen der Sn.Ed und in Sighvats Erlingsflokkr 5_8, Sk. B. II 229) sind für seine Sonderbedeutung nicht beweisend. Denn da der Sieg zu den Stadien des Kampfes gehört, ist den Skalden eine Umschreibung des Kampfes mit „Sieg" wohl zuzutrauen. Die Etymologie der idg. Wz. *segh- ergibt eine Bedeutung „überwältigen"; im Wort „Sieg" schwingt also ursprünglich die Bedeutung von Kampf und höchstem Krafteinsatz mit, bei den Germanen zumal, bei denen – wir werden es sehen – das Siegergefühl gar nicht unbedingt an die Überwindung des Gegners anschloß, sondern auf der Höhe der Schlacht auch im Kampftod Erlebnis wurde. Darum mußten beide Bedeutungen bei ihnen aufs nächste aneinandergeraten, wie denn in Vsp. 49, 52 und 62 auch die Götter, die in der Endschlacht zugleich siegen und untergehen, gleichbedeutend sigtívar und valtívar genannt werden. Aber die Bedeutungen auf die beiden Wörter zu verteilen und darnach unter den Zusammensetzungen Sig-faþir als „Kampfwalter" zu erklären, während seine Einherjer ausdrücklich sigr-þióþ „Siegerschar" (Beow. 2204 sige-þéod „Heerbann des Fürsten") heißen, ist philologische Spitzfindigkeit. Die Nordgermanen hätten dann auch die fränkischen Geschwister Sigmund und Signy anders wiedergeben müssen. Ebenso sind sigrūnar sicher als Sieg- und nicht als Kampfrunen verstanden worden. Es wird sich genau wie im Agſ., wo neben sige ein gleichbedeutendes sigor besteht, nur um Doppelformen handeln; vgl. auch Falk-Torp s. v. Seier und Neckel im Glossar.

Valgautr, Valtamr), Kampftote kürend (Valkjōsandi), empfangend oder abweidend, aufzehrend (Valþǫgnir) nach einer uralten, später zu besprechenden Vorstellung (S. 184). Er heißt Schrecker (Yggr), Lärmer (Gǫllnir, Gǫllor, Gǫllungr), Rufer (Ōmi vom Kampfruf), Anstürmer und Kämpfer zu Roß (Atrīþr, Jōlfr) sowie Töter und Vernichter (Svāfnir, eigentlich „Einschläferer", Viþurr). Bei aller Kampfgier ist Wachsamkeit seine Stärke, daher der Name Vakr; er freut sich der Beute, des Ruhms und teilt beide unter den Menschen aus, daher Feng (vgl. S. 15), Hroptr und Hroptatȳr „Ruhmverleiher". Allgemeiner heißt er Ītrekr „herrlicher König" und Jǫrmunr, Fimbultȳr „der gewaltige Gott".

Wenn Odin in den Göttermythen oft im Goldhelm ausreitet und auf den bildlichen Darstellungen meist auch den Schild und stets den Speer mit sich führt, so gehen darauf die skaldischen Ausdrücke Hjalmberi „Helmträger", Biflindi „Eigner eines reichgeschmückten Schildes" und die schon erwähnten Bezeichnungen Speergott, Speerkämpfer usw. (S. 73).

In der Edda spricht nichts vernehmlicher von der Kampfbedeutung Odins als der Walhallglaube und der Mythus von der letzten Götterschlacht. Kampftote nur und solche, die sich mit dem Speere gezeichnet haben, kommen nach der glänzenden Halle, die eben nach diesen Toten Walhall heißt. Kriegerisch ist der Anblick des Saals; denn Schilde sind die Schindeln, Schäfte die Sparren, und Brünnen decken die Bank[1]. Bewehrte Helmmädchen schenken den Helden den Met. Kampfspiel ist denn auch weiter das Leben der erwählten Helden, die hier aufgenommen sind:

Alle Einherjer
In Odins Hof
Kämpfen Tag für Tag;
Sie kiesen die Wal,
Reiten vom Kampfe heim,
Sitzen beisammen versöhnt.[2]

Den Endkampf, der Göttern und Menschen mit Vernichtung droht, sieht Odin allein von den Asen voraus. Er rüstet sich, stark gegen den Wolf zu sein (S. 172). Darum nimmt er gastlich die Helden in seiner Halle auf; darum „kürt er alle Tage kampftote Krieger dort"[3], und sendet er zu gleichem Ziel seine davon benannten Walkyren aus. Darum wählt er schon unter den Lebenden die Tapfersten aus, prüft sie, härtet und stählt sie, steht ihnen zur Seite und unterweist sie im besten Kampf. Als erster von den Göttern hört er den Mahnruf des Wächters Heimdall und sprengt, vorahnend, vorsorgend zu Mimir, um sich von dem Alten am Brunnen Rat zu holen. Aber schon erzittert die Esche Yggdrasil, und die Asen waffnen sich. Während Frey, der Gott des Friedens, des Gedeihens und Wachsens, im entscheidenden Augenblick sein Schwert nicht hat,

[1] Grm 9 (Th. II 81). — [2] Vm 41 (Th. II 91). Ein Abklang davon auch in dem Kampfspiel der Toten, S. 26. — [3] Grm 8 (Th. II 80).

weil er in Sehnsucht nach Gerd es von sich gab, steht Odin bewehrt und ein herrliches Aufgebot hinter ihm. Je neunhundertsechzig Einherjer werden dann aus den sechshundertvierzig Toren ziehen. Allen voran reitet Walvater und stürmt mit seinem Speer Gungnir gegen den Fenriswolf. Er unterliegt, wird verschlungen, aber von Widar gerächt. Drei seiner Söhne (Widar, Wali und Balder) überleben ihn und werden sein Andenken in der wiedererstehenden Welt erneuern.

So steht Odin durchaus im Vordergrund des jenseitigen, zukünftigen Geschehens. Odinsglaube hat den Vorstellungen von Walhall und der Götterschlacht die Entstehung gegeben. Beides sind Brennpunkte der Mythologie geworden, und man kann wohl sagen, in Walhall gipfelt, nach Ragnarök, dem „großen Götterschicksal", spannt sich das ganze Weltbild der Edda.

Bei den Südgermanen war Wodan ebenfalls Kampfgott, und die vereinzelten älteren Angaben, die wir haben, zeigen ihn meist mit Krieg und Kampf in Beziehung (Langobarden!). Selbst in den jüngsten Volkssagen lebt davon etwas nach. Wir hörten, daß Kampftote und Reisläufer den Hauptteil des wütenden Heeres ausmachen, daß das Heer selber zum Kampf auszieht (S. 134), oft noch in der alten, keilförmigen Aufstellung (S. 83), daß sein Durchzug Krieg verkündet (S. 75) und dessen entrückende, entraffende Wirkung auf ehemaligen Schlachtfeldern besonders gespürt wird (S. 79)[1].

Die Frage ist jetzt nur noch, wie verbindet sich der Kampfherr dem Sturmherrn, wie konnten sich beide in der Gestalt eines Gottes vereinigen? Die Antwort, die im 2. Kapitel schon vorbereitet wurde, muß in der Eigenart des sprengenden Wutgefühls gesucht werden. Der Germane, reisiger Recke und des Schweifens, Fahrens nie überdrüssig, erlebte beides in einem, den Sturm als Kampf und den Kampf als Sturm. Als dunkel-einherbrausendes Ungewitter, in welchem der Gott mit den Seinen gewaltig daherfuhr, empfand er die Schlacht. Sie ist ihm ein „Sturm, eine Böe, ein Schneetreiben, ein günstiger Segelwind, ein Hagel- oder Regenschauer". Immer wieder kehrt dieses Bild bei den Skalden. Die Schlacht heißt „Gerwetter, Pfeilschauer, Schwertersturm" oder mit Beziehung auf Odin oder berühmte Helden „Odins Wetter, Hildes, Gunns oder Gönduls (Walkyren) Sturm, Alis, Hedins oder Sigars (Helden) Treiben" usw.[2] Helgi verweigert den Hundingssöhnen die geforderte Buße für die Tötung ihres Vaters und sagt ihnen Krieg an, oder wie der eddische Dichter sich ausdrückt: „er hieß sie harren auf harten Sturm grauer Gere und den Grimm Odins"[3]; und in den Aufmunterungsweisen, welche die Königsskalden Thorfinn Mund und Thormod Schwarzbrauenskalde vor Beginn der großen Schlacht von Stiklestad aus dem Stegreif sangen, heißt es:

[1] Ähnliches bezeugt auch die Schilderung des Pariser Erzbischofs Guilielmus Alvernus († 1248) von den gespenstischen Reitern Hellequins, die in der Gestalt von verstorbenen Menschen seit 6000 Jahren oder länger gegen unsterbliche, unverwundbare Geister ein immer erneuertes Kampfspiel aufführten (von den Spaniern das „alte Heer" genannt) bei Grimm, My 785 f. und Höfler, K. Gb. 160. — [2] Meißner, Kenn., S. 178–86 mit weit über hundert Beispielen. — [3] HH I 12 (Th. I 155).

Schild-Zauns Wetter ziehen
Zornig auf da vorne…
Laßt uns…
Im Thundsturm die Thröndner
Töten…
Endlos andringt, Skalden,
Ali-Sturm, gewalt'ger.
(Thund = Odin, Thröndner = Drontheimer, Ali ein Seekönig)[1]

Da erscheint das Bild voll entfaltet, so daß das Erlebnis unmittelbar durchblickt.

In einer Reinheit wie selten ein Gott, spiegelt Odin dieses innerste Erleben seines Volkes. Odin ist der harte Kämpe, der selbst acht Nächte in Geirröds Halle jene Feuerprobe aushält, die er Hrolfs Mannen eine Nacht lang auferlegt, ist der grimmwütige Krieger mit der unersättlichen Kampfgier seiner Wölfe Geri und Freki und dem Hunger seiner Raben, mit dem wildschreckenden Flammblick seiner Schlange, mit der aufrauschenden, todesmutigen Siegeszuversicht seines Adlers, und Odin ist zugleich abenteuernder Wiking und Stürmer, ein unermüdlicher, alle Straßen der Welt abfahrender Wanderer und Skalde, oder später, als er kein Wiking mehr sein durfte, ein Jäger, der sich die Lust des Lebens über das Grab hinaus bis zum Jüngsten Tage erneuert. Heergewand und die Tracht des Fahrenden ist sein Kleid, und er tauscht immerzu die goldstrahlende Rüstung mit Mantel und Pilgerhut.

Über Sinn und Bedeutung des Kampfs bei den Germanen muß hier noch ein Wort angefügt werden. Zunächst ergibt sich sprachlich, daß die schon erwähnte Weihe gefallener Krieger an den Kampfgott nichts Vereinzeltes, sondern offenbar weithin verbreitet war. Im Norden sind Ausdrücke wie „dem Odin opfern, – schenken, – senden, – weihen" im Sinne von „töten" oder „zu Odin fahren, Odin heimsuchen" für „sterben" bei Skalden und Sagaschreibern häufig[2]. Vor dem Kampf mit den zwölf Berserkern sagt Hjalmar zu seinem Freund Odd: Wir beide werden am Abend bei Odin gasten; Odd aber meint eher: Die zwölf Berserker sollen bei Odin gasten und wir beide leben. Nachher weisen sich Hjalmar und Angantyr gegenseitig nach Walhall[3].

Der nordische Sprachgebrauch läßt sich aber auch für andere Germanenstämme erweisen. Denn es kann sprachlich nun nicht mehr zu kühn erscheinen, die im gotischen Worte weihan noch vereinigten Bedeutungen von „weihen" und „töten" auf eine urgermanische

[1] Th. XV 353. — [2] Dem Odin opfern: Yngl. s. c. 47 und 18 (Th. XIV 71 und 41 von Olaf Baumfäller und Domaldi), vgl. Unwerth 82. – Dem Odin schenken: Th. XIV 141 in der Strophe Glum Geirissohns. – Dem Odin senden: Th. XIV 258. – Dem Odin weihen: Th. II 193 Str. 12: Auf dem Sand lagen Waltote / Geweiht dem einäugigen / Gatten der Frigg. – Zu Odin fahren: Ragnarss. c. 9; Hakonlied Str. 9 Sk. B. I 58 (Th. I 200). – Odin heimsuchen (sǿkja heim Óþin): Völs. s. c. 2 (vgl. S. 10). – Der sterbende Kormak sagt in der Str. Th. IX 205: Längst hätte mir Odin in seiner Burg Bier geboten, hätte nicht Skrymir, mein Schwert, mir geholfen. — [3] Heidr. s. c. 3 Samf. 48, 10ff.

Wurzel eines Sinnes zurückzuführen, anstatt daß man nach Art der heutigen Wörterbücher zwei Wurzeln *wīhan ansetzt, die nur zufällig äußerlich gleichlauten[1]. Mögen sich später die Formen in den Einzelsprachen noch so sehr spalten und in zwei deutlichere Bedeutungsgruppen teilen[2], so berührt das die Gleichheit der ursprünglichen Wurzeln nicht, und man kann schlechterdings nicht annehmen, die Ursprache hätte für zwei so wichtige Verbalbegriffe wie „töten" und „weihen" durch Zufall völlig gleichlautende Wörter gehabt. So kannten also die Germanen schon vor ihrer Trennung in Einzelgruppen und -stämme die Kampftotenweihe. Noch unsere heutigen Wendungen „dem Tode weihen" für „töten" und „(der Gewalt eines andern) zum Opfer fallen" führen die alten Vorstellungen fort und können unser Befremden über den Doppelsinn des urgermanischen *wīhan zerstreuen helfen. Wenn übrigens im got. weihan der alte Tatbestand noch am besten erhalten ist, so ist daran zu erinnern, daß nach Jordanis „die Goten ihre vornehmsten Helden, die gleichsam durchs Schicksal siegten, nicht bloße Menschen, sondern Halbgötter oder Anses nannten", und daß als erster dieser ansischen Vorfahren Gapt angeführt wird, der dem Namen und damit wohl auch dem Wesen nach mit Gaut-Odin identisch ist (vgl. S. 309₃)[3]. Eine Erhöhung also wartete nach gotischer Auffassung den in der Schlacht gefallenen Helden, und wenn anses, an deren Spitze Gapt gestellt ist, wortgenau dasselbe wie Asen ist, so wird sehr wahrscheinlich, daß auch bei den Goten der Kriegergott Gaut-Wodan die edelsten Kampftoten bei sich empfing. Wie diesen Helden göttlicher Rang zugeteilt ist, so bietet im verbindenden Text des Eddaliedes Odin dem dänischen Helgi an, „mit ihm über alles zu walten", als er gefällt und von Gungnir getroffen nach Walhall kommt[4].

Es ergibt sich zugleich aus den sprachlichen Beispielen, daß für den Kampfgott ein wesentlicher Unterschied zwischen Feind und Freund nicht besteht: seiner Macht dienen

[1] E. Schwyzer, der mir zustimmt, weist mich auf Schade, Ahd. WB 1150 hin, der seinerzeit ursprüngliche Gleichheit der Wurzel ebenfalls annahm und sie durch Tac. Germ., c. 7 stützte. — [2] 1. got. weihan, ahd. wīgan und wīhan, ags. wigian, ae. wīgan und mit Ablaut an. vega, ags. wegan, mhd. wëhen „kämpfen, töten"; ahd. ags. wīg, an. vīg und got. mit Ablaut waihjō „Kampf, Totschlag"; an. vīgr „kampftüchtig", ags. wiga „Krieger", an. einvīgi „Zweikampf", vættvangr „Kampfplatz" und das vielgebrauchte vīkingr, ags. wīcing, afries. wīking, wīsing, das älter ist als die Wikingerzeit und in der Bedeutung „Kämpfer" noch aus dem Widsidliede und aus dem Exodus (wo die durchs Rote Meer ziehenden Juden sǣwīcingas heißen) bezeugt ist. Die Gruppe lebt fort in unserm Namen Wiegand < ahd. wīgant „Kämpfer". – 2. got. weihan, as. wīhian, mhd. wīhen, an. vīgja „weihen"; dazu got. weihs, ahd. wīh „heilig", in unserem „Weihnachten" fortlebend, as. wīh „Heiligtum", ags. wēoh, wīg „Götzenbild", an. vē „Heiligtum, Fahne", vēar „Götter", ferner an. vīgsla „Einweihung", ags. wīglian „wahrsagen" und wiccian „hexen" und sehr wahrscheinlich auch an. veig „Kraft, starkes Getränk, Trinkbecher", ags. wǣge, as. wēgi, ahd. bah-weiga „Schale, Becher" im Sinne eines „Weihebechers". – Falk-Torp s. v. Veie II und Vie; Walde, Vergl. WB d. idg. Spr. s. v. u̯eiq- 1 und 2. — [3] Jord. Get. c. 13 und 14; vgl. c. 6: „den toten König Taunasis verehrten die Goten unter den Göttern ihres Volks". — [4] HH II 37 Pr.

beide. Darum weiht ihm der Krieger bald sich selber, bald das Opfer der gefallenen Feinde. König Eirik von Schweden gelobt, nach zehn Jahren dem Odin zu sterben, wenn er ihm Sieg gegen Styrbjörn verleihe, da gibt ihm der Mann im Schlapphut den Rohrstengel, der zum Speer verwandelt über die Scharen der Feinde fährt und sie dem Gotte zeichnet[1]. So sind Wikar und Harald Kampfzahn dem Odin geweiht. Von den Kimbern aber, den vereinigten Kampfscharen des Armin und von den Goten hörten wir, daß sie die gefangenen Feinde den Göttern opferten[2]; und wie die kimbrischen Priesterinnen die Opfer vorher bekränzten[3], so flechten die isländischen Bauern am Walfjord den Leuten Hörds wie Opfertieren Zweige ins Haar, bevor sie sie niedermachen[4]. Im Krieg der Hermunduren und Chatten (58 n. Chr.) „weihten beide Parteien für den Fall des Sieges das feindliche Heer dem Mars und Merkur“, berichtet Tacitus[5].

Dem Weiheakt entspricht die Sitte, zum Auszug in den Kampf sich besonders zu schmücken. Nach Saxo zog Harald Kampfzahn im Purpurmantel, das Haar mit goldgesticktem Band umschlungen, gewöhnlich zur Schlacht, dermaßen daß er mehr zu einem Gastmahl als zum Kampf geschmückt erschien. Das ist nicht bloß rhetorische Verherrlichung eines sagenhaften Helden, sondern findet Bestätigung aus vielfältiger Überlieferung. Von goldenen Helmen, goldenem Harnisch bei Königen, von mannigfach verzierten Schwertern, Helmen, Schilden auch beim gemeinen Krieger hörten wir schon. Überblickt man die Hinterlassenschaft von den Normannen- und Völkerwanderungszeiten an rückwärts, so wird man zu dem Schluß genötigt, daß kaum ein Volk so sehr seine Kunstfertigkeit auf Waffen (und Schiffe!) konzentrierte, wie die Germanen, wofür denn auch die Hochschätzung des Schmiedes und sprachliche Ausdrücke wie unser „schildern“ zeugen können. Die Schlacht gilt als ein Fest, genauer als Opferfest für den Kampfgott. Wenn Tacitus hervorhebend sagt[6], die Germanen empfänden den Schlachtengott im Kampfe als anwesend, so bestätigen das die Sagen und Sagas auf Schritt und Tritt, ja bezeugen es mit einer Eindringlichkeit, daß man sagen muß, kein Gott, nicht Thor und nicht Frey, ist von ihnen in solch dämonischer Wirklichkeitsnähe erlebt worden wie im Getümmel der Schlacht Wodan-Odin. Darum ist das Schlachtfeld heilig[7], und wurde es vorher sorgfältig gewählt, nach Art eines Tempelbezirks abgesteckt und mit Haselruten umhegt, „gehaselt“[8], geweiht. Die Schlacht ist Opferdienst im hei-

[1] S. 95. Zu Sigurd Schlangimauge, dem Sohn Ragnar Lodbroks, tritt, als er nach einer Schlacht schwerverwundet darniederliegt, ein wunderbar großer Mann, der sich Rostar (Hroptr) nennt und den Kranken durch Handauflegen zu heilen verspricht, wenn dieser ihm das Leben aller Männer geben wolle, die er im Kampfe erlege. Natürlich verbirgt sich wiederum Odin unter der Maske des Wundertäters. Saxo, H. 304. — [2] S. 98 f. — [3] Strabo VII 294 aus Posidonius. — [4] Th. VIII 246 vgl. S. 147. — [5] Ann. XIII 57. — [6] Germ., c. 7 deo imperante, quem adesse bellantibus credunt. — [7] Das an. Wort vangr, synonym mit vætt „Schlachtfeld“ heißt zugleich „Tempelflur“ (Ls). Folkwang ist die Halle der Freyja, zu der die Hälfte der Walttoten kommt (Grm 14). Got. waggs ist „Paradies“ und ae. neorxnawang „Land der Seligen“. — [8] hasla vǫll z. B. HHv 34 pr.

ligen gevierten Raum. Das erklärt auch erst jene ursprüngliche Ritterlichkeit, mit der man dem Gegner begegnet, jene Achtung vor dem Feind, mit dem zusammen man das Feld betritt[1]: Der Feind wird „geladen“ zum Kampf, das Feld vereinbart, die Heerschlacht ihm angeboten[2]. Beide Teile warten, genau wie beim Holmgang, beim einvígi, bis die rituellen Vorbereitungen alle getroffen. Solches war einmal Kampfbrauch, mag auch die kultlich begründete Auffassung einer hochgesteigerten Heldenzeit noch so oft und noch so bald von niedrigeren mitverbündeten Raub- und Racheinstinkten getrübt worden sein.

Im Entscheidungskampf um die englische Vorherrschaft 937 ließ Adalstein dem schottischen Jarl melden, er wünsche, daß seine Mannen nicht im Lande heerten. Der solle herrschen über England, der den Sieg im Kampfe gewinne. Auf der Winheide am Winawald wolle er den Kampfplatz abstecken und bestimme eine Woche bis zum Zusammentreffen. Der aber zuerst käme, solle auf den andern eine Woche warten. „Und da die Männer an die Stelle kamen, wo das Schlachtfeld abgesteckt war, standen schon überall Haselstauden an den Grenzen, innerhalb deren der Kampf stattfinden sollte[3].“ – Die Erichssöhne liegen mit König Hakon dem Guten im Kampf und greifen ihn mit großer Übermacht von zwanzig gegen neun Schiffen an, folgen aber sogleich seinem Angebot und gehen an Land, als er ihnen sagen läßt, er habe zu Rastarkalf ein Kampffeld für sie mit Haseln abgesteckt. Im gleichabgewogenen Waffengang werden sie dann besiegt[4]. Daß der Geist solcher Ritterlichkeit alt ist, bezeugen die Berichte von der Schlacht bei Vercellae. Nach Plutarch[5] „ritt der Kimbernkönig Boiorix in Begleitung weniger Getreuer an das römische Lager heran und forderte Marius auf, Tag und Walstatt zu bestimmen und dann herauszukommen, um mit ihm um das Land zu kämpfen. Marius ließ antworten, die Römer pflegten niemals ihre Feinde als Ratgeber bei der Schlacht zu gebrauchen; trotzdem wolle er den Kimbern den Gefallen tun. Und so vereinbarten sie als Tag den dritten von jenem Tage an und als Walstatt die Ebene von Vercellae.“

Gehaselt wurden auch Thingbezirk und Gerichtstätte[6], die heilig sind im alten Wort-

[1] Als Hjalmar erfährt, daß er mehr Leute habe als Odd sein Feind, scheidet er die Überzähligen seiner Leute aus und besteht darauf, daß nur Mann gegen Mann kämpfe. Örv. Odds. c. 18. — [2] hervig kenna. — [3] Th. III 136. — [4] Th. XIV 159; XIV 217 läßt Hakon Jarl bei Sogn für König Ragnfröd Gunnhildsohn das Feld haseln. Noch zur Zeit des Birkebeiners Swerrir wird das Schlachtfeld gegenseitig vereinbart (Schlacht bei Ilevold 1179; Th. XVIII 45) und der Kampf angeboten (Th. XVIII 76 und 193). Aus den Heldenliedern ist das berühmteste Beispiel die Kampfansage Gizurs, des gotischen Waffenmeisters, der hinreitet und den heranrückenden Hunnen mit der Kriegsbotschaft den mit Runen geritzten Kriegsstab überbringt, Edd. min. 9 und L. Wolff, Die Helden der Völkerwanderungszeit 59. — [5] Mar. 25. — [6] Grimm, RA II 434. Ebenso der Tempelbezirk. Noch der h. Florentinus haselt im Elsaß sein Gärtlein mit vier Gerten und „gebot allen wilden Tieren, daß sie auf seinen neuen Acker nicht mehr kämen, so fern, als die Gerten gesteckt wären; und dies Ziel überschritten sie seitdem nimmer ... Der König (Dagobert) aber gab die Gebreite (Ebene) und Stätte, wo Florentius wohnte und nun Haselo liegt, ihm zu eigen und auch sein selbes Besitztum zu Kirchheim.“ Grimm, DS, Nr. 438.

sinne, d. h. unter heilbringendem, Kraft und Gesundheit förderndem Schutz stehen, daher von günstiger Vorbedeutung und unverletzbar sind. Auf ebenem Feld werden in der Egilssaga die Haselstangen abgesteckt und im Kreis darum eine Schnur gezogen, um die Gerichtsschranken damit zu bezeichnen[1]. Über das Ritual beim Zweikampf sind wir genau unterrichtet[2]: Ein Kampfteppich, fünf Ellen im Geviert, wurde gelegt und mit Pflöcken (Tjösnur – sie sind mit Köpfen versehen) an den Ecken festgemacht. Wer diese Zurüstungen besorgt hatte, sollte zu allen vier Pflöcken gehen, sich bücken, daß er den Himmel zwischen seinen Füßen sah, sich am Ohrläppchen fassen und einen Spruch murmeln, der später beim sogenannten Tjösnuropfer wiederholt wurde. Dann wurde der Kampfplatz eingehaselt, indem man im Abstand von je einem Fuß drei Gevierte um den Teppich zog und an den äußeren Ecken vier Haselstangen einpflanzte. Wer im Kampf den Fuß außerhalb der Haseln setzte, von dem hieß es: „Er weicht", trat er mit beiden darüber hinaus, so hieß es: „Er ist geflohen." Beide Kämpfer hatten einen Sekundanten, der ihnen drei Schilde hintereinander vorhalten durfte. Waren diese zerhauen, so mußten die Duellanten mit den Schwertern parieren und durften jetzt keinen Fuß mehr vom Kampfteppich wegsetzen. Wer verwundet wurde, so daß Blut auf den Teppich floß, galt als besiegt; viele Kämpfe schlossen freilich erst mit dem Tode ab. Der Sieger tötete „zu Ehren der Götter" einen oder zwei Opferstiere, die zum Kampfe gestellt werden mußten.

Auf die Einzelheiten dieses Rituals können wir hier nicht alle eingehen, aber man sieht gleich, das Wesentliche ist die Einhegung und Schaffung möglichst gleicher Bedingungen für beide Teile. Darum das genau abgemessene Geviert, darum die Wahl eines abgelegenen Holms, wo eine Dazwischenkunft anderer sich von selbst ausschloß. Der strenge Rahmen gleichen Rechts, dem sich beide unterstellten, kam sinnfällig zum Ausdruck in den Quadraten, den vier Haselstangen, den vier senkrechten Pflöcken, wie endlich im Wasserring, der die Insel in gleicher Linie umgab. Ohne Eingrenzung des Kampfplatzes konnte man sich auch die letzte Götterschlacht nicht denken, die denn nach der einen Version auf dem Werder Oskopnir, nach der andern auf dem „Feld des Kampfs" (Wigrid), hundert Meilen im Geviert[3], stattfindet.

Ebenso deutlich ergibt das Ritual, daß die Kampfstätte durch die Umzäunung gleichzeitig geweiht werden soll. Das Tjösnuropfer kann nicht anders verstanden werden. Durch das Niederbücken, das Anfassen der Ohrläppchen und Murmeln magischer Sprüche sollen unholde, das Heiltum des Platzes gefährdende Geister getäuscht und vertrieben werden.

Den nämlichen Sinn haben die Haseln, deren besondere Heiligkeit für das ganze germanische Völkergebiet feststeht. Haselnüsse und Haselstöcke unter der Leiche und unter dem Totenbaum fand man in Gräbern zumal allemannischer Herkunft[4]. Nach alten

[1] Th. III 155. — [2] Th. IX 166 Kampf zwischen Kormak und Bersi, vgl. auch IX 196, III 197 und XI 246, KEdSG 3 II 63 f. — [3] Fm 14, 15 und Vm 18. — [4] Hovorka-Kronfeld, Vergl. Volksmed. I 200 f.

Rechtssatzungen soll in gemeinem Wald jeder hauen dürfen ohne Buße, außer Eichen und Haseln, die haben Friede, d. h. können nicht gefällt werden[1]. Haselruten schützen im Glauben des Volks[2] vor Blitz und Feuer, bringen Fruchtbarkeit und viel Milch, wenn das Vieh damit bestrichen wird, heilen Wunden, halten die Hexen ab. Von der Hasel wird die schon im Ahd. belegte Wünschelrute geschnitten, die nicht nur Wasser und Edelmetalle, sondern alle möglichen Schätze, Türen und Glücksgüter öffnet. In Niederdeutschland heißt sie daher wickerode, von wicken „zaubern, weissagen" (vgl. S. 125₂), und wunsciligerta braucht ein althochdeutscher Glossator, um den zauberkräftigen Stab Merkurs damit zu übertragen. Die Minnesänger vergleichen das Schönste und Höchste, die Geliebte und Maria, die Himmelskönigin, mit der Wünschelgerte, und nach der Nibelungensage lag unter dem Golde des Hortes ein solches rüetelin, selber von Gold und aller Menschen Wunsch und Wonne, Kraft und Gewalt jedem verleihend, der seinen Wert richtig erkennt[3].

Wir können hier nicht auf den mannigfachen Zauber mit der Rute eingehen, nur das sei erwähnt, daß in allen Bräuchen der phallische Charakter bei der Rute, die Fruchtbarkeitsbedeutung bei der Nuß deutlich hervortritt[4], und damit die schreckenden, abwehrenden wie die Heil und Leben fördernden Wirkungen sich alle leichtlich erklären. Auch aus der Edda wird diese Bedeutung ersichtlich. Zur Nuß verwandelt entkommt Idun aus Riesenheim und bringt den Göttern mit den verjüngenden Äpfeln Jugend und Schönheit wieder[5]. Eine Wünschelrute ist der zauberkräftige Zweig (gambantein), mit dem Harbard-Odin listige Künste treibt[6], wie auch Skirnir sich im Wald ein ähnliches Reis schneidet, um mit dessen Schlag die schöne Gerd der Werbung Freys gefügig zu machen[7]. So liegt im Haseln der Gedanke ebenso an Heil und Lebenserneuerung wie an Schutz und Abwehr böser Gewalten. Als stafgarþr, ein mit Pfählen gehegter Raum, gehört der Kampfplatz zu jenen geweihten Stätten, die das Gautengesetz zusammen mit heiligen Hainen, Hügeln und Götterbildern nennt. Nach einer nordischen Anweisung tötet man einen orm (Drachen, Schlange) unfehlbar dadurch, daß man einen einjährigen Haselzweig schneidet, damit einen Kreis um das Tier ritzt und es darin erschlägt[8]. So ist der Kampfplatz umzirkt vom dreifachen Gehege der geweihten Pfähle, der Hasel-

[1] Grimm, My 543. — [2] Wuttke, § 142 f., Grimm 813 f. Von einem Haselstrauch auf dem Grab seiner Mutter erhält Aschenputtel die schönen Gewänder. — [3] Nibl. 1064 in einer eingeschalteten, darum aber doch alten Strophe. Daher auch der wünschelruoten hort in Dietr. Drachenk. (Virginal) 971. — [4] Sie muß in der Johannismitternacht oder an einem Sonntag im Neumond vor Sonnenaufgang (also wenn Mond und Sonne zusammen wachsen und „aufgehen") unter Beschwörungsformeln mit noch nie gebrauchtem Messer geschnitten werden, indem man rückwärts auf den Strauch zugeht, die Rute zwischen den Beinen durchzieht und sie vorn abschneidet – meist nach Art einer menschlichen Gestalt, wobei die gabeligen Zwiesel die Beine vorstellen: Wuttke, § 143. Haselnüsse spielen an Hochzeit und Weihnachten eine besondere Rolle und weisen auf Kinderreichtum. — [5] Skaldsk. c. 1. — [6] Hrbl 20. — [7] Skm 26 und 32. 26 heißt die Rute tamsvǫndr „Zähmungsrute, Zuchtrute", die beweist, daß unsere schulmeisterlichen Haselruten eine lange Vorgeschichte haben. — [8] Grimm, My III 199.

stangen und des Meerringes. Durch Kreis und Teppich sind die Kämpfer der Beherung entrückt, sie fechten vor dem unmittelbaren Antlitz der Götter und stehen im besonderen Schutz der Disen. Aus der angeführten Kormaksaga wissen wir, daß die zum Kampf gestellten Opferstiere unter anderm den Disen, den guten Geistern der Flur, dargebracht wurden. Den Hügel, in dem sie wohnten, bestrich man mit dem Blute der Tiere, bereitete ihnen ein Mahl von dem Geschlachteten und konnte dann schnelle Besserung der Wunden erwarten. Solch eine Dis, die aus dem Walde hervortretend die Wunden der Helden pflegt, werden wir in Hjördis der Sigmundsage (S. 13) kennenlernen. Das Schlachtfeld an der Weser im Kampf der Römer und Cherusker, in den Handschriften Idistaviso überliefert, darf man mit Grimm als Idisiaviso lesen und somit als Disenwiese verstehen[1].

Der Einzelkampf (einvîgi) ist das Urbild des Gruppenkampfs, Einherjer sind „Einzelkämpfer", die Götter ringen in der Endschlacht jeder für sich mit einem Gegner, und so blieb denn noch bis spät die Sitte bestehen, Streitigkeiten der Völker gelegentlich durch den Zweikampf der Könige und besonders tüchtiger Helden im Angesichte des Heeres austragen zu lassen[2]. Von da ward die Haselung auf das erweiterte Schlachtfeld übertragen und jene geziemende Achtung mitgebracht, die dem Gegner auch im Völkerkampf gleiche Bedingungen einräumte. Haß und Verfolgung über den Tod hinaus gibt es auf der Walstatt nicht (selbst wo die Einzelrache zum Totschlag zwingt, wird dem Gefallenen die gebührende Ehre gegeben, daß man ihn mit Erde bedeckt); denn Feind und Freund gelten Odin gleich, wenn sie Helden sind. Die Tapfersten von beiden Seiten werden sich in Walhall wieder treffen, und Balder und Hödur sich in der neuen Welt die Hand reichen.

Eine letzte Bedeutung der Haselung kann hier nur erst angedeutet werden. Im Ring oder im gevierten Raum treten die Kämpfenden in größere Schicksalsnähe. Krieg, werden wir sehen, ist urlag und damit zugleich „Urgesetz" und „Schicksal". Walkyren oder Idisen (die den obengenannten Disen entsprechen) sitzen nach dem ersten Merseburger Zauberspruch auf dem Schlachtfeld hierherum, dortherum und umklauben die klammernden Schnüre. Als blutige Weberinnen sind sie im Walkyrenlied dargestellt. Mit einem Seidenfaden umwoben ist das Kampffeld noch in den späten Gedichten vom Zwergkönig Laurin und vom Wormser Rosengarten. Altertümliche Spillsteine oder Spindelsteine, genauer auch Kriemhildespil genannt[3], sind im Rhein- und Moselgebiet

[1] Tac. ann. II 16; Grimm, My 332. — [2] Agathias I 2 von den Franken; Gregor Tur. II 2 von den Wandalen und Allemannen, auch Paul. Diac. I 12. Tac. Germ. c. 10 kennt diesen Zweikampf nur als vorbedeutendes Omen für den Ausgang des Krieges. Der Dänenkönig Skjöld kämpft mit Skat, dem Herzog der Allemannen, um Alfhild, die Tochter des Sachsenkönigs, „unter den Augen des Heeres der Deutschen und der Dänen; er tötete ihn und brachte den ganzen allemannischen Stamm, als durch den Tod seines Führers im Kriege besiegt, in tributpflichtige Abhängigkeit." Saxo, H. 12. Uffos Kampf mit den beiden Sachsen auf der Eiderinsel Saxo 113ff. — [3] Grimm, My 347.

als Grenzsteine bekannt und bezeichneten einst besonders auch Stätten des Gerichts. Unterm Schicksalsbaum unmittelbar an der Quelle der Urd, der ältesten der webenden Nornen, haben die Asen ihren heiligen Thingbezirk, zu dem sie täglich herabreiten. In allledem liegt der Ausdruck, daß die großen Entscheidungen im Bannkreis des Schicksals fallen und sich zuerst dem Schicksal beugen muß, wer der Nähe des Kampfgottes und der Entrückung durch Odin teilhaftig werden will. Im dreifachen Zauberring beschwört Faust am fünfgeteilten Heerweg den wilden Ungestüms anbrausenden Geist, der ihn auf dem Zaubermantel und auf dem Geisterroß nachher entrafft, und noch im Bärenhäutermärchen ist es ein Ring von Bäumen, der den sausenden Heidereiter bannt und zum Erscheinen zwingt. So rät die zauberkundige Rut dem Bjarki, durch den Ring seiner Armbeuge durchzublicken, wenn er Odin selber, den Kampfwalter, im Getümmel der Schlacht erschauen wolle.

Wunsch- und Minnegott, Herr der Toten und des Lebens

Im Norden führt Odin auch den Beinamen Grimnir, der „Maskierte". Grima heißt an. „Helm, Gesichtsschirm, Maske, Gespenst, Nacht", nn. „dunkler Streifen im Gesicht, Schmutzstrich, Ruß". Eine deutliche Beziehung zur Nacht und ihren Gespenstern drückt sich also in dem Namen aus.

Ebenso heißt Herlekin oder Hellekin, der bei den Normannen Nordfrankreichs gebräuchliche Name für den Führer der wütigen Schar, sehr wahrscheinlich „Gespenstlein, der Gespenstische"[1]. Th. Siebs, der diese Erklärung gab[2], brachte damit eine römisch-germanische Inschrift aus Rohr bei Blankenheim (oberes Ahrtal) Mercuri Channini zusammen, die er als Mercurio Hannini deutet und als Dativ eines Mercurius Hanno versteht, in welchem nach seiner Ansicht ein altgermanischer Totengott weiterlebt. Derselben Wortwurzel würden nach Siebs nun angehören: das aus fries. heneklöd „Totenkleid" und andern Verbindungen erschlossene Wort *henno „Tod, Toter", ferner der früher schon angeführte mhd. Ausdruck hinbrit, hinnebritten „zu den Toten entrückt, entzogen" (ahd. irbrottan, Part. zu brettan „entzogen, entrückt") und endlich der oben erwähnte Name Herlekin, der in der Form Herne, wie ein gespenstischer Jäger in England heißt, noch näher an jenem *henno „Toter" steht. Müssen vorläufig diese Ableitungen noch mit Vorsicht aufgenommen werden, so steht doch die Unterweltsbeziehung Herlekins fest, und man darf daran erinnern, daß noch der Harlekin später Mummerein und Volksschauspiele stets einen gefleckten, aus Lappen bunt zusammengesetzten Rock trug. Hinbrit aber ist der Entrückungszustand, bei dem durch die Körperstarre und durch die Trennung von Seele und Leib das Bild des Todes schon gleichsam vorweggenommen ist.

Damit ist nun bereits ein Hinweis gegeben, wie Odin zu den Toten in Beziehung kam, ja als ein Führer der Kampftoten (in der wilden Jagd) und ein Herr der Gefallenen (Walvater) konnte gefeiert werden. War Wodan ein Gott der Entrückung, so mußte er auch ein Herr der Seelen der Tiefe und aller schweifenden Geister werden. Denn Traumbilder steigen nach altem Glauben aus der Tiefe empor. Die Entrückung führt, wenn sie tief ist, stets ins Reich des Gewesenen, ins Reich der Mütter nach dem Faust. Sie ist Vermischung mit andern Entrückten, also mit den Toten oder den Ahnenseelen, wie

[1] Außer dieser heute meist anerkannten Deutung kommt nur noch der Vorschlag von J. Grimm (My 786) in Betracht, hellekin als die „kleine Hel, Unterwelt" zu verstehen. Das Wort müßte dann „persönlich und männlich" aufgefaßt werden, was immerhin einige Bedenken macht. Beide Erklärungen führen indessen zu einer Unterweltsbeziehung. Näheres bei Meuli, HWBdA V 1772 ff. — [2] Zuerst in ZfdPh 24, 1892, 145 ff., dann in ZfVk 40, 1930, 49 ff.

Klages[1] besser sagt. Das Gedicht von den Träumen Balders schildert, wie Odin auf Sleipnir in die tiefste Tiefe von Hel hinabreitet, um eine Wölwa im Hügel zu erwecken und von ihr Auskunft über die schlimmen Traumbilder Balders zu erlangen. Odin erscheint auch als Totenferge, empfängt im Boot den Sinfjötli und verschwindet mit ihm (S. 13); er tritt, als Fährmann verkappt, unter dem Namen Harbard „Graubart" dem Thor entgegen[2]. Andernorts habe ich hezeigt, wie das Totenschiff als ein Bild der Entrückung verstanden werden müsse[3]. Das Fergenamt steht also mit dem uns bekannten Wesen Odins durchaus im Einklang, nur daß der Todesbeziehung darin noch deutlicher Ausdruck gegeben ist. Es ist dann ein bezeichnender Mythenzug, daß Odin-Harbard den Thor nicht überfahren will. Thor, sagten wir, ist der Entrückung nicht fähig, stets geht er zu Fuß, und wie die Götterbrücke ihn nicht trägt, so würde auch das leichte Totenschiff unter seiner Last sinken.

Unverkennbar scheint noch in andern Zügen die Nachtseite des Gottes unterstrichen: in dem rauhen, gefleckten, grauen oder blauen Mantel, den er trägt, in dem breitkrempigen Hut, der tief seine Stirne beschattet, in seinem lang herabwallenden grauen Bart und in seiner Einäugigkeit. Er nennt sich Blindr oder Gestumblindi „blinder Gast" vor den Menschen, bei denen er einkehrt, und die Beinamen Bileygr, Helblindi, Twiblindi, Herblindi und Gunnblindi kennzeichnen ihn alle als schwachsichtig oder blind: ein Bild also offenbar für die Eindämmerung des Tagesbewußtseins, die Entrückung zur Nacht- und Todesseite und die damit Hand in Hand gehende Schließung des äußeren Auges und Aufschließung des inneren Sinnes. Erst recht stehen die Lieblingstiere und steten Begleiter des Gottes: sein fahles Roß Sleipnir, die beiden Wölfe Geri und Freki, die beiden Raben Hugin und Munin und der Adler am Tore Walhalls in Gestalt, Farbe und Charakter zu Nacht, Winter und Tod in Beziehung und mahnen todesgrimmig an das Ende.

Mit den Sagen von bergentrückten Heldenkönigen kommen wir zu einem neuen Mythenkreis, der den unterweltlichen Charakter Wodans deutlich macht. Als Wodansagen läßt sich ein großer Teil derselben erweisen. Das gilt zumal dann, wenn der entrückte Held als ein König gezeichnet ist und das schlafende Heer von Zeit zu Zeit erwacht und zu einer gespenstischen Ausfahrt aufbricht. Der Name des Gottes selber fehlt, weil er im Mittelalter verfemt und geächtet war, und der Führergott ist zu einem alten Vorzeitkönig (bald Karl V., Friedrich Barbarossa oder Friedrich II.) geworden: noch immer mit Sinn und Bedeutung, da ja Ahnenseelen das Gefolge des Gottes bilden. Man mag sich dabei des dänischen Helgi oder der Ansen halbgöttlichen Ansehens erinnern, zu denen bei den Goten erlauchte Helden der Vorzeit aufrückten (S. 125).

Klaren Aufschluß gibt besonders die Sage vom niederhessischen Odenberg. „Karl V." heißt es, „war mit seinem Heer in die Gebirge der Gudensberger Landschaft gerückt,

[1] Kg E 172. — [2] Als Schiffer (nykkvamaþr) auch FMS II 180. — [3] Bedeutung des Wassers 124 ff.

siegreich, wie einige erzählen, nach andern fliehend, von Morgen her (aus Westfalen). Die Krieger schmachteten vor Durst; der König saß auf schneeweißem Schimmel; da trat das Pferd mit dem Huf auf den Boden und schlug einen Stein vom Felsen; aus der Öffnung sprudelte die Quelle mächtig. Das ganze Heer wurde getränkt. Diese Quelle heißt **Glisborn**, ihrer kühlen, klaren Flut mißt das Landvolk größere Reinigungskraft bei als gewöhnlichem Wasser, und aus umliegenden Dörfern gehen die Weiber dahin, ihr Leinen zu waschen. Der Stein mit dem Huftritt, in die Gudensberger Kirchhofsmauer eingesetzt, ist noch heute zu sehen. Nachher schlug König Karl eine große Schlacht am Fuße des Odenbergs. Das strömende Blut riß tiefe Furchen in den Boden (oft sind sie zugedämmt worden, der Regen spült sie immer wieder auf), die Fluten ‚wulchen' zusammen und ergossen sich bis Bessa hinab; Karl erfocht den Sieg: abends tat sich der Fels auf, nahm ihn und das ermattete Kriegsvolk ein und schloß seine Wände. In diesem Odenberg ruht der König von seinen Heldentaten aus. Er hat verheißen, alle sieben oder alle hundert Jahre hervorzukommen; tritt eine solche Zeit ein, so vernimmt man Waffen durch die Lüfte rasseln, Pferdegewieher und Hufschlag, der Zug geht an den Glisborn, wo die Rosse getränkt werden, und verfolgt dann seinen Lauf, bis er nach vollbrachter Runde endlich wieder in den Berg zurückkehrt. Einmal gingen Leute am Odenberg und vernahmen Trommelschlag, ohne etwas zu sehen. Da hieß sie ein weiser Mann nacheinander durch den Ring schauen, den er mit seinem in die Seite gebogenen Arm bildete: alsbald erblickten sie eine Menge Kriegsvolk, in Waffenübungen begriffen, den Odenberg aus und ein gehn[1]." – Andere Sagen melden, wie ein langbärtiger Mann mit einem Metallbecher in der Hand im Odenberge sitze und Sonntagskindern an gewissen Tagen des Jahres sichtbar wird. Ein Schmied traf auch kegelnde Männer im Berg und erhielt von ihnen eine eiserne Kugel, die sich draußen in Gold verwandelte[2].

Daß für Karl V. ursprünglich Wodan angenommen werden muß, legen schon Schimmelreiter, die Heeresausfahrt und die mythisch geschilderte Riesenschlacht nahe, wird aber vollends über allen Zweifel erhoben durch die unmittelbare Nähe des Gudensberges, also eines richtigen Wodansberges (Guden dial. für Wodan wie häufig). Auch drohen die Einwohner dieses Landstrichs gern ihren Kindern mit dem Mahnruf „Du, der Quinte kommt!" des Sinnes: „Paß auf, daß dich der entraffende Heerfürst nicht wegführt." Wenn man das Geisterheer nur durch den Ring der Armbeuge erblickt, erinnert das an Bkjari, der auf nämliche Weise Odin in der Schlacht aufsucht (S. 18), und der hellblinkende Quell von stärkender und reinigender Kraft, der, vom befruchtenden Huf des Schimmels herausgeschlagen, das durstige Heer erquickt, läßt, da dieser Zug in Deutschland weitverbreitet ist, einen alten Mythus von Wodans Gaul vermuten, dessen Fruchtbarkeitsbedeutung wir gleich näher kennenlernen werden.

Vom **Pilatus**, seiner Thingstätte und der Sage vom Exorzisten hörten wir schon und

[1] Grimm, My 782 f. — [2] Grimm, 796.

wissen, daß das Wüetisheer nach lokaler Überlieferung eben von diesem Berge ausgeht. Man darf hier noch seiner charakteristischen Dreigipfligkeit gedenken, die am Dreigötterberg in Upsala und einem solchen des Maifeldes (S. 269_1) ihr Gegenbild hat.

Berühmter, aber im Wesen ganz ähnlich sind die Sagen vom Kyffhäuser in Thüringen und vom Unterberg oder Wunderberg in der Nähe von Salzburg. In den **Untersberg** wurde Kaiser Karl „auf dem großen Welserfeld verzückt". Sein Bart ist grau und lang gewachsen und wächst ihm um den Tisch herum. Wenn er ihn das dritte Mal umwachsen hat, wird auf den Feldern von Wals eine große Schlacht geschlagen werden. Nach andern geht der Kaiser mit seinen Untergebenen im Berg auf einer schönen Wiese hin und her. Er „hat ein scharfes und tiefsinniges Angesicht und erzeigt sich freundlich und gemeinschaftlich gegen alle"[1].

In den **Kyffhäuser** wurde Friedrich entrückt, da er vom Papste gebannt war. Er legte ein ihm aus India verehrtes Zaubergewand an, nahm ein Fläschchen duftenden Wassers mit, bestieg sein Leibroß und ritt in den dunkeln Tann. Den wenigen Getreuen, die ihm folgten, entschwand er, da er ein wunderbares Fingerlein an der Hand drehte und sich aus ihrem Angesicht fortwünschte. Seither schläft er im Berg, an einem steinernen Tisch. Ein Goldbecher steht vor ihm, und der Bart ist ihm durch den Tisch gewachsen. Viele Waffen, Harnische, Schwerter sind um ihn herum. Zuweilen erwacht er, und trifft ihn dann jemand, so fragt er: „Fliegen die Raben noch um den Berg?" Wird die Frage bejaht, so muß er noch hundert Jahre länger schlafen. In seinem Gefolge sind Ritter, Mönche, Zwerge; auch Edelfräulein sind darunter, die dienen seiner Tochter oder Nichte und reiten mit ihr zur Nachtzeit auf weißen Rossen oder weißgekleidet mit dem wilden Heer und den Hörselbergerinnen. Der Schmied von Jüterbog ist auch im Berg und beschlägt des Kaisers Pferde und die der Prinzessin und Luftreiterinnen mit goldenen Hufeisen. Zahllos sind die Geschichten von Schäfern, Hirten, armen Kornbauern, die zufällig den Berg offen finden, eintreten und vom Kaiser reich beschenkt heimkehren. Steine, Splitter, Flachsknotten, die sie herausbringen, verwandeln sich in Gold. Einem Schafhirt reichte er einen Fuß seines goldenen Handfasses zum Lohn. Einer Burschenschar, die fröhlich beim Bier des Kaisers Gesundheit trank, erschien ein kleiner Kellner mit zwei Flaschen besonderen Weines und einem goldenen Becher. Er traktierte sie alle, dem einen aber, der die Gesundheit ausgebracht hatte, ließ er den Becher zum Geschenk. Einem Mädchen ward im Pfänderspiel scherzend aufgegeben, sie solle auf den Kyffhäuser gehen und dem Kaiser drei Haare aus dem Barte ziehen. Die Dirne ging und kam nach einer Stunde mit den brennendroten Haaren wieder. Sie bewahrt sie sorgfältig, und als sie ein Jahr später über die Lade kommt, sind die drei Haare in zolldicke Goldstangen verwandelt. Vielen, die in den Berg eintraten, geschah es auch, daß Jahrzehnte, Jahrhunderte da drin an ihnen vorüberrauschten, und wenn sie herauskamen, standen sie fremd in einer Welt, die um Generationen vorgerückt war. Daß Kaiser

[1] Grimm, DS 28 und 24.

Friedrich wiederkehren wird, war allgemeiner Glaube, der seit seinem Tode ununterbrochen die Gemüter bewegte. Nach einem Gedicht des 14. Jahrhunderts geht er als ein Waller umher und kehrt immer wieder einmal bei den Bauern ein. Von der großen Schlacht, die er schlagen wird, werden wir später hören[1].

Ähnliche Sagen gibt es von einem Berg bei Worms (Donnersberg?), von Kaiserslautern, vom Guckenberg bei Fränkischgemünden, vom Hügel die Babilonie in Westfalen, vom Willberg bei Höxter, vom Zobtenberg in Schlesien, vom Marktbrunnen in Nürnberg, vom Schloß Schildheiß in Böhmen[2].

Heerauszug, wilde Jagd, die Raben, der Waller, der Graubart und Heerkönig sprechen wiederum deutlich für Wodan, mögen die oberdeutschen Sagen auch teilweise von keltischen Überlieferungen mit beeinflußt sein[3]. Bezeichnend ist, wie nicht nur der Kaiser entrückt ist, sondern sein Bannkreis, dem Magnetberg ähnlich (im Volksbuch von Herzog Ernst), beständig Menschen anzieht und zeitweilig zu sich entrückt; nicht minder bezeichnend aber das charakteristische Begleiterleben sturzbachartigen Abrinnens der Zeit. Hier liegen denn tiefe Beziehungen offen zum britannischen Totengott Donn-Kronos und zum Kronos der Griechen, den diese, sprachlich zwar unbegründet, aber darum doch sinnvoll mit ihrem Wort chronos „die Zeit" in Verbindung brachten. Tief bedeutsam und Griechisches merkwürdig mit germanischen Vorstellungen verknüpfend, ist noch die Prägung Goethes vom Schwager Kronos (Chronos) für den entraffenden, in den Orkus hinabgeleitenden „Gefährten" auf dem Kutscherbock, gedenkt man, daß auch Doktor Faust seinen entrückenden Hausgeist mit „Schwager" anzureden pflegte.

Kronos und Wodan sind Totenherrscher geworden, aber man sieht gleich in einem andern Sinne als Dis oder Pluto. Denn auch Lebende werden zeitweilig zu ihnen entrückt (Kyffhäusersagen), und bezeichnend für den Gott der Entrückten bleibt stets die

[1] Grimm, My 797, DS 297; Bechstein, Sagenbuch Nr. 428–431. — [2] Grimm, My 796 ff., DS 22 und 25. — [3] Zu Ende seiner Schrift „Vom Gesicht im Monde" erzählt Plutarch die ähnliche keltische Sage von Kronos, der auf einer westlichen Insel im Ozean auf goldfarbenem Sessel tiefeingeschlossen in einer Berggrotte schläft. Vögel fliegen ab und zu und bringen ihm Ambrosia. Wohlgeruch erfüllt die ganze Insel (vgl. das Fläschchen duftenden Wassers, das Friedrich mitnimmt). Seine früheren Vertrauten bedienen ihn als Dämonen und verkünden seine Träume und Gesichte. Alle dreißig Jahre schicken die Leute von jenseits des Ozeans, die Kronos und Herakles als oberste Götter verehren, durchs Los gewählte Männer auf die Insel, die nach dreißig Jahren wieder zurückkehren dürfen, meist aber das Leben auf der begnadeten Insel vorziehen. Sie bleiben mit Kronos durch Träume, aber auch indem viele von ihnen ihn sehen und hören, beständig in Verbindung. „Denn alles, was Zeus vorausbeschließe, schwebe dem Kronos im Traume vor. Sein Erwachen sei eine Folge der titanischen Anfälle und Aufregungen seiner Seele, welche der Schlaf besänftige, bis die königliche Würde rein und ungetrübt in ihm wiederkehre." Von Demetrius von Tarsus, dem diese Erzählung mit weiteren Einzelheiten über keltischen Glauben in den Mund gelegt ist, hat H. Dessau im Hermes 46, 1911, 156 ff. aus Inschriften nachgewiesen, daß er um das Jahr 80 n. Chr. in Britannien war, also an offener Quelle schöpfte und als Philologe, der er war, Glaubwürdigkeit in den Angaben verdient.

enge Fühlung, die er mit den Lebenden behält. Sein Wesen ist bipolar, beides Nacht und Tag, Tod und Leben umspannend, während Hades und Dis einseitig sich nach der Nachtseite hin entwickelten. – Auch sind Hinschied und Entrückung nicht dasselbe, jenes ist bloßes Abscheiden zum Grab, dieses aber ist Fernentrückung und setzt demgemäß eine eigentümliche Fernbeziehung des Erlebens voraus. Der Entrückte weilt nicht im Grab, sondern fern auf einer Insel im Meer, im „Jenseits" über dem Totenstrom (der Fluß Thund bei Walhall[1]) oder in der Tiefe eines hüllenden Berges. Kennzeichnend für den Entrückungsglauben ist daher das selten fehlende Totenschiff.

Für entrückt hat unsere Sprache auch den Ausdruck „verwunschen". Unzählbar sind die Schätze, Menschen, lieblichen Triften, die der Sage nach in die Tiefe verwunschen oder entrückt sind und darauf warten, daß die Lösung des Bannes sie wieder zum Licht zurückbringe. Ist Wodan der Entrückungsgott und selbst zeitweilig in den Berg verwunschen, so muß ihm auch die Kraft zu verwünschen und herzuwünschen, zu binden und zu lösen zustehen. Wirklich heißt er denn im Norden Óski „Wunschgott", und er besitzt die Wünschelrute oder Zaubergerte[2], die ihm Schätze und alles, was gebannt ist, anzeigt. „Odin", sagt Snorri (S. 7), „wußte von allen vergrabenen Schätzen, wo sie versteckt waren, und er kannte Lieder, durch die sich die Erde vor ihm öffnete oder Berge, Felsen und Grabhügel; auch wußte er durch Zaubersprüche allein zu bannen alles, was darin wohnte." Der Wunsch verbindet Odin aber auch mit seinen Walkyren und den Einherjern. Denn wenn jene seine „Wunschmädchen", diese seine „Wunschsöhne" heißen, so liegt darin nicht etwa ein Adoptivverhältnis, wohl aber die Fernbeziehung, die der Held eben zum Ziel seines Wunsches, zur Burg und zum Gott seiner Kriegersehnsucht, umgekehrt aber auch der Gott zu den auserwählten, durch Tapferkeit und Liedkunst ausgezeichneten Helden hat. Wie der Wunsch als personifizierte schaffende, Heil, Gunst und Schönheit spendende Macht in mittelalterlichen Dichtwerken lebendig blieb und bei Epikern und Minnesängern lange Zeit noch dem scheidenden Wunschgott Wodan nachklang, hat Jakob Grimm in schönen Ausführungen dargetan[3].

Daß Wodan nicht allein der Wünschende, Anziehende ist, sondern ein Wechselverhältnis besteht und sich der Gott auch von andern anziehen läßt, wenn sie nur seiner mit Innigkeit gedenken, zeigt die Erzählung von den am Kyffhäuser zechenden Studenten. Schickt er hier einen Diener seines Gefolges herauf, um augenblicklich den Zutrunk zu lohnen, so bewahrt die Faustsage ein lehrreicheres Beispiel seines eigenen Erscheinens im Kreis der ihn Herwünschenden:

Faust weilt einige Zeit in Prag. Seine Freunde, die er in Erfurt zurückgelassen, feiern inzwischen ein fröhliches Fest. Unterm Abend sehnt einer der Brüder recht aus ganzem Herzen Faust herbei, der ihnen früher so oft durch Kunst, Magie und kurzweilige Unterhaltung die Stunden gekürzt. Er erhebt sein Glas, trinkt ihm zu und gibt seinem Wunsch, daß er mit ihnen feiern möchte, lebhaft in Worten Ausdruck. Kaum eine Viertelstunde

[1] Grm 21. — [2] Hrbl 20 und Skm 32 gambanteinn. — [3] My 114 ff. —

vergeht, da klopft es unten an die Haustür, und Faust steht da mit seinem Pferd. Niemand will es glauben, als der Diener solches meldet; aber der Augenschein überzeugt sie, und sie heißen den Eintretenden aufs freudigste willkommen. Auf ihre Frage, wie er denn in so kurzer Zeit und über die Mauern der Stadt habe kommen können, antwortet Faust „kurtz, da ist mein Pferd gut darzu. Weilen mich die sämtlichen Herren so sehr da zu seyn gewünschet, mir auch zum öfftern mit Namen geruffen, hab ich ihnen willfahren und bey ihnen allhier erscheinen wollen, wiewol ich nicht lang zu verbleiben habe, sondern bey anbrechendem Tag, der angefangenen Geschäffte wegen, wiederum zu Prag seyn muß; worüber sie sich denn insgesamt nicht genug verwundern kunten." Faust bewährt seine alte Kunst und Freigebigkeit, indem er den Tisch anbohrt und aus den vier Löchern verschiedenartige köstliche Weine springen läßt. Sein Roß frißt inzwischen im Stalle „so unersättlich, daß der Stallknecht betheuret, er wolte wol zwantzig Pferd mit dem, das es bereits gefressen hat, füttern" und gleichwohl wolle „dieses alles nicht glecken oder helffen". Gegen Morgen, als die Freunde die Kurzweil nicht abbrechen wollen, mahnt das Roß seinen Herrn mit einem „hellen lauten Schrey, daß man es in dem gantzen Haus hören mochte". Faust aber läßt sich von den Freunden noch ein Stündlein hinhalten. Abermals schreit das Pferd. Faust gibt noch eine halbe Stunde zu. Beim dritten Schrei aber reißt er sich los, schwingt sich aufs Roß und jagt davon. Da das Stadttor noch nicht geöffnet ist, geht's im Saus durch die Luft, und so schnell fliegt er dahin, daß er noch mit frühem Tag Prag erreicht[1].

Zug um Zug läßt sich diese Erzählung aus der Überlieferung älterer Wodansagen belegen, womit sich aufs neue die früher schon angemerkte Wodannatur Fausts bestätigt. Im Zauberpferd erkennen wir Sleipnir wieder, der auch über Zäune springt (S. 27) und durch die Luft jagt (Hadding); und wenn nun das Faustbuch besonders bemerkt, das Pferd sei eigentlich Faustens dienstbarer Geist Mephostophiles gewesen, so will es offenbar selber damit zum Ausdruck bringen, daß unter dem Roß nichts anderes als der geisterhaft entrückende Dämon zu verstehen sei. Sein dreifacher Ruf mahnt den Herrn des Zaubers vor Erstarrung im Sonnenlicht, wie der Hahnkraht die Riesen und Zwerge. Der Bohrer, der das köstliche Naß eröffnet, erinnert an Rati, mit dem sich Odin den Trank der Gunnlöd anbohrt (S. 320). Wenn das Roß während der Kurzweil der oben im Hause zechenden Gäste in unersättlichem Hunger den Heuboden leer frißt, so ist eindrücklich damit die Gier des Augenblick um Augenblick, Stunde um Stunde verschluckenden zeitlichen Abgrunds versinnbildlicht. Wird dieser Zug von Sleipnir nicht berichtet, so fügt er sich doch ganz zu dem, was wir von der Unersättlichkeit der Wodantiere schon hervorheben mußten. Der klaffende, schlingende Rachen des Tieres wird gleichzeitig zum Bild des Zaubers, der unter Faustens Beschwörungskünsten aufsteigt und die Atmosphäre des Hauses erfüllt. Denn mit der gähnenden Kluft tut sich der Zauber auf, wie wir aus der Doppelbedeutung von gapa und ginna erfahren haben (S. 55).

[1] In Pfitzers Text, I c. 37.

Für den Hauptzug aber, das Erscheinen Fausts unter seinen zechenden Verehrern, gibt es im Norden wieder viele entsprechende Überlieferungen. Dahin gehört die Erzählung von Odins Besuch bei Olaf Tryggwissohn S. 9, die damit schließt, daß Odin zwei fette Fleischstücke zurückläßt (ursprünglich Pferdekeulen, wie sie der wilde Jäger schenkt; erst später wurden Rindskeulen daraus, da Pferdefleisch den Christen als anrüchig galt). Ähnlich tritt Odin, einer anderen Sage nach, mit tief in die Stirne hängendem Hut, bei Olaf dem Heiligen ein, als er in Wik beim Gastmahl sitzt. Er nennt sich Gest, und da ihn niemand erkennt, kümmert sich zuerst keiner stark um ihn. In der Nacht aber ruft Olaf ihn an sein Bett und fragt, was er von Kurzweil verstehe. Da erzählt ihm Gest vieles von Vorzeitkönigen und ihren Taten. Olaf freut sich besonders an der Gestalt des freigebigen Dänenfürsten Hrolf Kraki. An der Frage Gests, ob er denn nicht lieber noch hätte sein wollen wie der König, der Sieg wider jeden hatte, dem an Schönheit und Fertigkeit niemand gleichkam, der ebenso andern wie sich selbst in Kämpfen den Sieg zu geben vermochte und dem die Dichtkunst zu Gebote stand wie andern Männern die bloße Rede, erkennt Olaf endlich den Gott[1].

Auch in diesen nordischen Geschichten wird die Veranlassung für das Erscheinen Odins einmal die gewesen sein, daß einer der Versammelten, und zwar der König, dem Gotte zutrank, worauf er als „Gast" unter ihnen erschien. Denn eben im Norden kennen wir es als feste Sitte, bei allen Opferfesten, zumal aber beim Herbstopferfest und an Jul, den ersten Becher um Sieg dem Odin zu weihen. Die Weihung hatte der König oder sein Vertreter vorzunehmen. Nachher leerte man die Becher für Thor, für die Wanen Frey und Njörd, für den verstorbenen Fürsten (Bragibecher) und endlich zu Ehren der Toten der eigenen Sippschaft (Minnebecher)[2]. Wenn Snorri in seiner Schilderung des Brauchs den Minnebecher nur noch auf die Verstorbenen bezieht, so läßt sich für die Südgermanen ein weiterer Gebrauch des Wortes erweisen. Denn trank man eben zur Zeit des alten Herbstopferfestes im Monat November, dem Schlachtmonat, zur Gans, dem Wodansopfertier, überall in deutschen Gauen bis unlängst noch die Martinsminne, so muß man auf Übernahme dieses Gebrauchs aus einer früheren Wodansfeier schließen, und der Ersatzheilige, wie wir ihn längst schon kennen, gibt uns den sichern Beweis einer Wodansminne, genau so gut wie uns die vielbeliebte Gertrudenminne einen Becher

[1] Olafss. h. FMS V 171 ff. — [2] Th. XIV 149 f. Von dem Fest in Drontheim: „Feuer waren in der Mitte des Tempelflurs angezündet, und Kessel sollten darüber sein, und man sollte die vollen Becher über das Feuer hinreichen. Der Veranstalter und Leiter des Festes aber sollte die Becher und die ganze Opferspeise segnen. Zuerst sollte man den Odinbecher für den Sieg und die Herrschaft seines Königs trinken, und dann die Becher des Njörd und des Frey für fruchtbares Jahr und Frieden. Danach pflegten manche Männer den Bragi-Becher zu trinken. Man trank auch Becher auf seine Verwandten, die schon im Grabe lagen, und diese nannte man die Gedächtnisbecher", und Th. XIV 153: Bei einem Herbstopfer segnet der Vertreter des Königs den ersten Becher für Odin und leert dann dem König zutrinkend das Horn. Die Bauern segnen die Becher für Thor, indem sie das Hammerzeichen darüber machen.

für Freyja erschließen läßt. Dem höchsten Götterpaar also, das sich in den Walfall teilte[1], wurde im Süden sicher, wahrscheinlich aber auch einmal im Norden, der Minnebecher geleert wie den Toten, und so zähe erhielt sich die schöne Sitte, daß die Kirche des Aufgebots dreier Heiligen (außer Martin und Gertrud auch Johannes Evangelist) bedurfte, um sie allmählich zu neutralisieren[2].

Das Wort Minne bedeutet ursprünglich „Gedenken" (got. munan „gedenken", engl. mind „Sinn, Gedenken"), dann „Liebe", also „liebendes Gedenken". Man versteht so, warum der Minnebecher hauptsächlich Scheidenden, in die Ferne Verreisenden, aber auch den Verstorbenen zugetrunken wurde. Die Überlieferung hat zahllose Fälle bewahrt, daß bei solchem Gedenken unter Umständen eine seelische Fernverbindung eintrat und die Seele des Toten, magisch angezogen von dem Wünschenden, wirklich für Augenblicke aus dem Grabe oder dem Ort ihres Schweifens auftauchte, wofür jetzt nur an Lenore und ihr eddisches Spiegelbild im Sigrun-Helgi-Lied erinnert sei. Ist dem so, dann muß freilich diese Minne[3] von noch viel tieferen Kräften erfüllt gedacht werden, als gemeinhin unser Wort „Liebe" es meint, wofür denn auch das früher häufige, heute aber selten gewordene Wort „Inbrunst" zeugt. So erklärt sich denn erst, daß der Wunsch- und Entrückungsgott sich herziehen läßt und auf den Minnetrunk hin, ist das Gedenken inbrünstig genug, unter seinen Verehrern erscheint.

Wir stoßen hier auf eine neue Seite im entrückenden Wodanerlebnis: das Wunschverhältnis, welches zwischen Gott und den Helden, aber ebenso zwischen den Helden, Odin und seinen Walkyren besteht, ist eine Minnebeziehung. Erinnern wir uns freilich, daß unser Wort Wunsch mit „Wonne" zusammenhängt, so hätte uns schon der Wunschgott zu ähnlichem hinführen können. Wodan wird zum *Minnegott* im Sinne des treusorgenden Gedenkers, der nicht nur um das Schicksal der Welt beständig bedacht ist,

[1] Folkwang heißt nach Grm 14 die Halle der Freyja, und die Göttin entscheidet, „wer die Sitze dort fülle im Saal: Von den toten Helden wählt sie täglich die Hälfte. Die andre fällt Odin zu"; sie heißt daher eigandi valfallz Skaldsk. 20 und valfreyja in der Njalsſ. – Zur hl. Gertrud vgl. Grimm, My 224_2, 253, III 249; Wolf, NS, S. 699 und Nr. 358 und 359. Nach einer Handschrift des 15. Jahrhunderts kommen die Gestorbenen in der ersten Nacht zur hl. Gertrud, in der zweiten zu den Erzengeln oder St. Michael und erst in der dritten an ihren endgültigen Ort (Grimm, My 50, 699, III 249). Ihr mag der Gänsehimmel des Volksglaubens unterstellt gewesen sein, der nach Grimm (WBddSpr IV 1, 1271) als eine „Art Hinterhaus oder Hinterhof des Himmels" gedacht wurde. Aus dem Gänsestall kommt andererseits Martin unmittelbar auf den Bischofsstuhl (S. 89_1). Die Gänse sind für die walkürischen Schwäne eingetreten; im Gänsehimmel oder Gänsestall also lebt als gesunkene Vorstellung die himmlische Halle Wodans und der Freyja fort. — [2] St. Johanns- oder Gertrudenminne wurde gewöhnlich beim Abschied getrunken, Johanns, „des Mundschenken", wie er in einem mittelalterlichen Texte heißt, aber auch in der Weihnachtszeit (Grimm, My 51 und III 31 Johans Segen). Johannes, dem auf bildlichen Darstellungen immer der Kelch beigegeben wird, soll vergifteten Wein ohne Schaden getrunken haben; das erinnert an Sigmund (S. 13), der seinerseits Wodanische Züge trägt. — [3] Minne ist genau das, was Schuler und Klages Eros der Ferne nannten (Klages, Vom kosmogon. Eros[2], S. 96 und 205).

sondern mit seinen Heldensöhnen ihr ganzes Leben hindurch in engster Verbindung bleibt. Daß seine Walkyren eben die Mittlerinnen dieser Minne sind, wird sich uns später genauer ergeben. Jetzt denken wir nur daran, daß vor dem schlafenden Kaiser im Berg ja selber der goldene Minnebecher steht als ein Bild offenbar nicht bloß seiner Traumesverlorenheit, sondern ebensosehr des Gedenkens, das er zu den Seinigen hegt. Und wenn die Raben, solange er schläft, immer um den Berg kreisen, so erinnern wir uns, daß Hugin und Munin, die Odinsraben, „Sinn" und „Gedenken" mit Namen heißen und Munin mit „Minne" gleichen Wortstammes ist. Endlich gehört auch *Mimir*[1] zur selben Wurzel, der Alte am Urdbrunnen, dem Odin ein Auge verpfändet, nur um einmal aus der Quelle des Wissens schöpfen zu können. Aus dem Auge trinkt Mimir nun alle Tage: auch da also wieder das Bild des Bechers. Mimir, so werden wir sehen, ist nur gleichsam eine abgespaltene Seite von Odin und von ihm wesenhaft nicht zu trennen. Bedeutsam werden nun auch jene Wodansagen – wie wir sie jetzt bezeichnen dürfen – von den auf dem Mantel heimwärts entrückten Helden und Fahrern (S. 88). Denn stets ist in diesen Erzählungen der Minnebecher das verkettende Glied: scheidend verläßt der Held das Haus unterm Minnetrunk der Zurückgebliebenen – so ist nach germanischer Sitte anzunehmen, auch wenn die Sage es nicht erwähnt –, und den Heimkehrenden erkennt seine Gattin wieder im Augenblick, da er seine Ringeshälfte in den Becher fallen läßt. Minnegedenken hält den Ferneweilenden mit seiner bräutlichen Geliebten zusammen, und wenn er mit ihr sich wieder vereint, schließt sich der vorher gehälftete Ring. Schon jetzt dürfen wir vermuten, daß sich unter der Braut eigentlich eine Walkyre verberge. Minnegedenken und Entrückung ist hier eines.

Schön hat die Sage die Inbrunst der Minne und die Versunkenheit der sich Minnenden in dem häufig wiederkehrenden Zug zum Ausdruck gebracht, daß der Landeskönig in brennender Liebe zu einem Mädchen hingezogen wird und darüber Rat und Reich vergißt. Er verharrt auch, als sie gestorben, noch Jahre an ihrem Bett, und wunderbar wird, solange er ganz in den Anblick versenkt ist, der Leichnam erhalten, bis überbesorgte Diener endlich das Leichentuch wegheben und der Zauber damit plötzlich gebrochen ist. Dieselbe Sage wurde von Karl dem Großen, vom Lieblingskönig der Dänen Waldemar und vom norwegischen Harald Schönhaar erzählt[2]. Nach der Karlssage bewirkt ein Ring unter der Zunge des Mädchens den Zauber, der Bischof Turpin läßt ihn entfernen und in die heiße Quelle von Aachen (oder in einen See) werfen. Seither haftet die Liebe des Königs an dieser Quelle, er wählt sie zum Lieblingsaufenthalt und baut Schloß und Münster daran[3]. Waldemars Liebe aber gilt mit dem Tode der Braut einem Wald, in dem er nun immerfort jagt (S. 76). Der Ring im See gleicht dem Ring im Becher, und er wird zum Vergessenheitssymbol wie der entrückende Ring Barbarossas. Wir

[1] Am nächsten stehen ndl. mijmeren, nd. mîmeren „sinnen, grübeln"; diese Formen neben Minne wie lat. memini : mens, gr. μιμνήσκω : μένος. — [2] Grimm, My 361_3, 787 und Th. XIV 114, XVII 34. — [3] Grimm, DS 458, 459.

sind wieder bei Wodan, wenn Waldemar ausdrücklich als wilder Jäger gekennzeichnet ist, wie sich denn deutlicher und deutlicher zeigt, daß die wichtigsten Königssagen der germanischen Stämme fast alles verklingende Wodansagen sind. Inbrunst entrückender Minne, und zwar nicht Minne nur von Mensch zu Mensch, sondern ebensosehr Minne zum Wasser, zum Wald heißt die lodernde Flamme, die zutiefst dem Wesen des Wunschgottes entstrahlt. Man wird der merkwürdigen Erscheinung des mittelalterlichen Minnesanges erst gerecht werden, wenn man das Wesen des germanischen Kampf- und Dichtergottes wieder mit dahinter erkennt.

Im Zobtenberg sitzen am runden Tisch drei bewehrte Männer[1], ähnlich wie in der Felskluft am Vierwaldstätter See die drei Tellen schlafen und auf ihre Wiederkunft warten[2]. Das Volk bezieht noch heute die drei Götterhügel in Alt-Upsala auf Odin, Thor und Frey, wohl in Erinnerung daran, daß nach Adam von Bremen im Haupttempel Upsalas die drei Bilder des Wodan, Thor und Fricco (Frey) nebeneinander aufgestellt waren[3]. Die Dreigipfligkeit des Pilatus erwähnten wir schon.

Die Drei ist für Wodan besonders kennzeichnend. Meist begegnet er zu dritt, mit Wili und We, seinen Brüdern, mit Hönir und Lodur zusammen oder statt Lodur mit Loki. Die beiden Raben Hugin und Munin, die beiden Wölfe Geri und Freki oder die Hunde Wil und Wal des wilden Jägers ergeben wieder eine Dreiheit mit Wodan zusammen. Bei den Sachsen hieß die Göttertrias Thuner, Woden, Saxnot, und da die aus den Wochentagen Dienstag–Donnerstag erschlossene Dreiheit: Ziu–Wodan–Donar jener sächsischen entspricht, dürfte sie bei den Südgermanen Hauptgeltung gehabt haben. Auch sonst tritt in den Sagen die Drei bei Wodan oft hervor, und zwar gerade beim unterweltlichen: Dreibeinig ist häufig das Roß des wilden Jägers oder das seiner Gefolgsmannen, dreimal wächst der Bart des Königs um den Tisch herum, drei spielt in seinem Zauber die Hauptrolle, und das Dreiglied ist auf Runensteinen sein Abzeichen (Tafel VIII).

Von den beiden Genossen des bergentrückten Gottes läßt sich wenigstens der eine, Donar-Thor, noch aus verschiedenen Spuren nachweisen: Bei Worms geht das wütende Heer wahrscheinlich vom Donnersberg (S. 136), also einem Donarsberg aus, in der Schweiz heißt der wilde Jäger de Türst, also Thurs, was wie eine Verschmelzung von Wodan und Donar aussieht. Vor allem aber wird man den Hammergott in dem Schmied des Kyffhäuser und Odenberges erkennen müssen, und da gibt uns denn die Sage zugleich einen willkommenen Hinweis auf die Bedeutung dieser Verbindung. Wir kennen aus dem 3. Kapitel die Entrückung als einen Sprengungstaumel, eine Berserkerausfahrt, einen Ausbruch der Wut, und kennen Wuotan als Herr dieser Wütigen. Kraftsteigerung ist die andere Seite des Zustands neben der Entrückung, wie denn der Anfall hauptsächlich nur bei besonders starken Männern vorkommt. Sinnvoll also ist der Zug, daß der Schmied im Kyffhäuser die Rosse des Kaisers und die der Luft-

[1] Bechstein, Sagenb. 648. — [2] Grimm, DS 298. — [3] Grimm, My 93.

reiterinnen zu ihrer Ausfahrt mit goldenen Hufeisen beschlägt, und sinnvoll ist dem Wodan in Bergen und Tempeln der kraftgewaltige Gott mit dem Hammer gesellt.

Vom zweiten Gefährten blickt nichts mehr aus den Sagen durch. Als dritte Seite der ungeteilten Dreifaltigkeit mag man aber die befruchtende Kraft auffassen, wie sie in Frey im Norden zum Ausdruck kommt. Sie ist auch im Süden wohl erkennbar, haftet aber an Wodan selber, der als der Dreifaltige die Eigenschaften seiner Beisitzer mit enthält.

Über diese *Fruchtbarkeitsbedeutung* Wodans ist ein eigenes Wort noch zu sagen. Sie tritt in vielen Zügen bedeutsam hervor und hat jenen Erklärern, die Wodan als einseitigen Totengott auffassen, viel Kopfzerbrechen gemacht. Zunächst wird von der wilden Jagd selbst häufig diese Bedeutung hervorgehoben. In Mecklenburg fährt in den Zwölften Fru Gaur auf einem von Hunden gezogenen Schlitten durch die Luft. Sie kommt eines Abends zu einem Bauer, steigt auf seinen Boden und wirft alle zum Fest gebackenen Brote herunter. Gierig, wie Fausts Roß, machen sich die Hunde dahinter und lassen von den Broten nichts übrig. Zum Dank fordert die Frau den Bauer auf, ihr sein größtes Stück Acker zu zeigen. Dem aber hat das Benehmen der wilden Sippschaft kein sonderliches Vertrauen eingeflößt, und er führt sie zum kleinsten Stück in seinem Hof. Alsobald tobt Fru Gaur mit den Hunden darauf herum, bis keine Stelle nachbleibt, wohin sie nicht gekommen. Bei der nächsten Ernte wächst auf dem kleinen Stück zehnmal soviel Roggen als sonst[1]. Ähnlich heißt es in Schwaben: „Es kommt ein gutes Jahr, wenn man das Mutesheer recht sausen hört.“

In Bayern, in Mecklenburg und im Schaumburgischen läßt man nach der Ernte ein Ährenbüschel stehen für Wode oder seinen Gaul. Man hebt die Sense empor, schlägt dreimal daran, ruft unter Hutschwenken den Gott an und bittet ihn um Segen und Fruchtbarkeit für das nächste Jahr. Die Männer schütten dabei vom Getränk, das sie mit sich führen, einige Tropfen auf den Acker und trinken selbst einen Schluck dazu, die Frauen aber klopfen die Brotkrumen aus den Körben auf die Stoppeln als Spende für den Gott und sein Roß[2]. Auch da ist die Fruchtbarkeitsbedeutung deutlich genug. Man kann überdies auf die mit Wut verwandten Wörter wueteln „wimmeln, üppig wachsen“ und neunorw. oda „Brunst“ hinweisen.

Es entspricht völlig der Wirkung, die das ebenerwähnte Toben der Hunde auf den Acker übt, wenn regelmäßig von den weitverbreiteten Maskereien der Wintertage, von Schemen, Perchten, Huttlern ein wachstumfördernder Einfluß erwartet wird. Beispiele wurden schon aufgeführt und ließen sich aus den Werken von Wilhelm Mannhardt beliebig vermehren, der diesem Glauben besonders nachging. Den nämlichen Sinn hat es offenbar, wenn die ältesten französischen Harlekinaden am 1. Mai (Walpurgis) oder an Hochzeiten aufgeführt wurden und auch im Alpengebiet und in Deutschland Brautleute

[1] Höfler, K. Gb. 129 aus K. Bartsch, Sagen, Märchen und Gebräuche aus Mecklenburg I 23 f.
[2] Grimm, My I 129 ff., III 59 f. und Golther 290 ff.

viel Unfug von althergebrachten Masken über sich ergehen lassen müssen[1]. Im Norden ist der gespenstische Totenzug (Oskoreiden) der Weihnachtsburschen (Jolesveinar) merkwürdig verbunden mit einem Fruchtbarkeitskult, in dessen Mittelpunkt eine Korngarbe und die Schnitzfigur eines Götzen Gudmund steht. Ihr war im Kopfteil ein Biergefäß eingebaut (Island). Bei den Julgilden stellte man Bierschalen darauf und trank dem Schutzgeist Gudmund zu. Den Überlieferungen zufolge wurde er teils als Roß, teils als Wolf vorgestellt und galt in Norwegen als Korndämon. Mit Recht hat man mit diesem Gudmundbilde die Überlieferungen der Edda und Sagas von einem halbmythischen König Gudmund in Verbindung gebracht, der in einer Art Paradies auf Glaesiswellir, dem „Bernsteingefilde“ fern über dem Nordmeer herrscht. Wer in sein Reich kommt, wird befreit von Krankheit, Alter und Tod. Gudmund galt als Sohn eines Gudmund Ulfhedin und Vater eines Ulfhamr, also beidemal eines „Wolfspelzes“ oder Berserkers; aber es war Regel, daß alle Könige stets den Hauptnamen Gudmund trugen. Sie genossen bei den Menschen göttliche Verehrung[2].

Fragt man nach einer Erklärung der auffallenden Fruchtbarkeitsbedeutung eines Gottes, dessen tiefe Todesbeziehung wir hervorheben mußten, so kann sie nur in der erwähnten Zweipoligkeit Wodans liegen. In ihm ist beides Tod und Leben, Todesschrecken und Entzücken, grimme Verfolgung und tiefste Minne, er ist Nacht und Licht, Schadenstifter und Heilbringer, eisgraues Alter und Jugendfülle, abstoßend sein Äußeres im wirren Haar und verschleierten Blick, bezaubernd im Strahlenschein seiner flammenden Augen und Schönheit; er ist Tweggi „der Zwiefache“.

Eben darum hat nach mythischem Zeugnis Wodan die Licht- und die Minnekraft, weil er so tief das Dunkel in sich aufnahm, Toten diente, in die Tiefe stieg, um von ihnen wissend zu werden (Helritt), an der Urdquelle trank und dort seine Gerichtsstätte gründete, als ein Herr der Toten im Berge versunken weilte und mit ihnen nächtlich umfuhr. Darum hat er Gold und Reichtum die Fülle, ist er ein echter König, ein Ringebrecher, Gibich oder Geberich, der verschwenderisch seine Schätze austeilt und jede Gefolgstreue mit Ringen lohnt. Keiner geht unbeschenkt von seinem Berg. Was unscheinbar schien, grauer Stein, unscheinbare Samenhülse des Flachses, wird Gold, wenn es aus dem Dunkel des Berges herauskommt. Denn aus der Nacht geht das Licht hervor, und nicht umgekehrt. Sie hat den Vorrang vor dem Tag, wie die Germanen insgesamt anerkannten, wenn sie die Lebenstage und -jahre nicht nach Tagen und nicht nach Sommern, sondern nach Nächten und nach Wintern zählten[3].

In der Tiefe, der Erde Schoß liegt aber auch des Lebens Geheimnis. Der Nacht, dem

[1] Meuli, HWBdAG V 1775 und 1821 f. — [2] Ich muß für alles Nähere auf Höfler, K. Gb. 172 ff. und die Arbeit von Nils Lid, Jolesveinar og grøderikdomsgudar, Skr. Ak. Oslo 1932/5 verweisen. — [3] Schon von Tac. Germ. 11 bemerkt. Der im an. streng durchgeführte Gebrauch erhalten im engl. fortnight „vierzehn Tage“, in unserm Fastnacht, Weihnachten usw.

Tod muß es entrissen werden, soll der Same zur neuen Keimung kommen. In der Grimmschen Sammlung steht das auf bester Mythenüberlieferung gründende Märchen „Vom Teufel mit den drei goldenen Haaren“, nach welchem ein Glücksprinz die Königskrone sich dadurch erringt, daß es ihm gelingt, dem Teufel in der Hölle drei goldene Haare zu entraffen. Dasselbe Motiv begegnete uns unter den Kyffhäusersagen, und Saxo kennt es von Thorkel, dem Weltumsegler, der das Barthaar dem Utgardaloki ausrupft. Über den Huon von Bordeaux hat es im Oberon Wielands Eingang in die Literatur gefunden.

Der Glückspilz des Märchens wird mit einer Glückshaut (an. hamr) geboren, ist also nach alter Vorstellung ein Berserker und der Entrückung fähig, worauf auch seine Wasserfahrt in der Schachtel hindeutet. Der Entrückung gelingt ja natürlich nur die Haupttat, der Abstieg in die Unterwelt, und man mag es sich jetzt selber ablesen, warum Huon von Bordeaux der Hilfe des Alfenkönigs Oberon und dessen wunderbaren Gaben bedarf. Mit den goldenen Haaren bringt der Glücksprinz des Märchens auch dem Lebensbaum und der Lebensquelle neue Fruchtbarkeit, und während er selber die Krone erhält, muß der alte König das Totenfergenamt übernehmen.

Es ist ebenso merkwürdig wie aufschlußreich, daß der alte Bauer Thieß vor dem Gericht allen Ernstes es als die Aufgabe der mit ihm verbündeten Werwölfe hinstellte, das von Zauberern geraubte Korn in den Weihnachtsnächten dem Teufel in der Hölle wieder abzujagen, weswegen sie von den Bauern als ein Abgott gehalten würden (S. 63). Denn da haben wir den nämlichen Zug wie im Märchen, diesmal aber als Erlebnis (wenn auch mit einigen phantastischen Zutaten) berichtet. Es handelt sich um richtige Berserker-Werwölfe, und wenn der alte Thieß die Berührung mit erneuernden Lebensmächten in der Entrückung zur Tiefe behauptet, ja von der Teilhabe an der Erneuerung oder Wiederbringung durchdrungen ist, so ist angesichts der weiten Verbreitung solchen Glaubens nicht jeder wirkliche Hintergrund der Behauptung zu leugnen. Denn nicht nur daß die Bauern jener Gegend alle in nämlichem Glauben die Werwölfe ehrten, sondern der Volksbrauch ahmt ja offenbar dasselbe Erleben überall nach, wenn die gespenstisch Vermummten – die weithin sogenannten Butzen mit der aufschlußreichen Doppelbedeutung des Worts von „Hexenmaske“ und „Kerngehäuse des Apfels“ – wie rasend ausschweifend mit Peitschen, Pritschen und anderm Geschütz Fruchtbarkeitszauber üben, um das Leben aus Nacht und Grauen und Winterstarre neu zu erwecken. Der Werwolf wird zum Kornwolf, der, wenn er durchfährt, den Feldern Wachstum bringt, der graue Totenhengst zum befruchtenden Roß, das Quellen mit seinem Hufe aufreißt und das Gedeihen im Hause gewährleistet (Wölsistrophen).

Das gleiche gilt vom wilden Heer. Das Toben der Hunde bringt Fruchtbarkeit. Die Jagd ist Hexenverfolgung mit dem Sinn, der verlumpten, verhutzelten Hülle des Butzen den Kern zu entreißen, der in ihm verborgen ist, und sie ist daher ebensosehr ein Todaustreiben wie ein Lebenbefreien, steht im Doppellicht des Vernichtigens wie des Er-

weckens, je nachdem der Blickpunkt auf die Hülle oder aber auf den Kern fällt, und sie ist seelisch gesprochen ebensogut ein Zutodehetzen (des Körpers, der Hülle) wie ein stürmisches Werben und Freien (um die Seele). Daher der rätselhafte Gegensinn in den Sagen der wilden Jagd, die bald mehr das Vernichten spiegeln, bald aber mehr das Werben schildern (bald ist es das gefällte Opfer, bald aber die Braut, die der Jäger vor sich aufs Roß setzt und damit fortjagt; vgl. S. 84). Einige Sagen und Märchen – wir werden sie noch kennenlernen – haben den charakteristischen Zug, daß das verfolgte, gehetzte Tier oder das garstige Hexenweib sich plötzlich in eine schöne Jungfrau verwandelt, die der Jäger auf seinem Rosse heimführt. Darin kommt am schärfsten die innere Seite des Erlebens zum Ausdruck. Vom stürmischen Freien des Sturmgottes zeugt noch heute das Wort „Windsbraut"; wie weithin es aber einmal bis ins Brauchtum seine Schatten warf, zeigt der auch im An. und Ags. belegte Ausdruck Brautlauf für „Hochzeit", der bei uns bis ins 16. Jahrhundert erhalten blieb. Eine Sitte muß einmal dem Ausdruck entsprochen haben, von der vielleicht in den Wettspielen der Brynhild noch etwas nachklingt.

Man erkennt nun wohl, daß auch die strenge Teilung der Perchten in schöne und häßliche (S. 105) ein Spiegelbild ist derselben Zweipoligkeit, wie sie in Wodan zum Ausdruck kommt. Das Reich der Entrückung, des Todes ist selber zwiegeteilt. Neben Gudmund, dem Totenbeherrscher, herrscht Geirröd, sein Bruder. Gudmunds Reich ist ein Glanzgefilde, ein Garten mit köstlichen Blumen und Früchten, mit zaubrischen Dingen und holden Frauen. Grausig dagegen ist Geirröds Halle, in Nacht und Finsternis versenkt, von Schlangen gedeckt und triefend von Gift, eisern die Bänke, bleiern die Schranken und Unholde seine Einwohner. Zu beiden Reichen wird Thorkel entrückt, zu beiden auch wird Hadding geführt, Odin umspannt sie beide. Seine Halle aber hat er im Lichtreich gebaut, das strahlend sich aus dem Abgrund hebt. Dort herrscht er wie Kronos über die Auserwählten. Er ist Gudmund mehr als Geirröd und hat in Hel keine Herrschergewalt. Wie ist das zu verstehen? Wo liegt der Grund solcher Lichtbeziehung? Wie wird aus dem Totenreich eine hochaufragende Himmelsburg? Erst die späteren Kapitel können die Lösung dieser schwerwiegenden Fragen bringen.

Schrecker und Siegesgott

Von Odin sagt Snorri, daß er stets siegreich war. „Solche Macht hatte Odin, daß er in der Schlacht seine Feinde blind oder taub machen konnte oder von Schrecken wie gelähmt, und ihre Waffen schnitten dann nicht mehr als Ruten. Aber seine eigenen Mannen gingen ohne Brünnen ... und doch konnte weder Feuer noch Stahl ihnen etwas anhaben." Er hieß „Schrecker, Vernichter" davon mit Beinamen, andererseits aber „Siegvater, Siegesgott". Dieser Gegensatz im Wesen Odins bedarf noch einer besonderen Untersuchung.

In einer isländischen Saga wird Hörd, der Enkel eines der ersten Besiedler, wegen Totschlags geächtet. Er richtet sich mit einer Schar von Freunden und Gesinnungsgenossen auf einer kleinen, schwer zugänglichen Insel im Walfjord (Westisland) ein. Sie leben von Raub, machen kühne Überfälle auf die Höfe des Festlands und treiben es so arg, daß die Bauern beschließen, ihnen mit welchen Mitteln immer ein Ende zu bereiten. Sie locken die Leute Hörds unter Zusicherung freien Abzugs trügerisch ans Land, nehmen sie dort einzeln gefangen und töten sie. Hörd zögert am längsten, weil er den Bauern mißtraut, aber, besorgt um das Schicksal seiner Gefährten, besteigt er endlich den Kahn und rudert als letzter hinüber. Kaum hat er das Land betreten, wird auch er in Banden gelegt. Aber die Furcht vor ihm ist noch immer so groß, daß niemand wagt, den Schlag gegen ihn zu führen; und indem sie zögern, windet sich Hörd plötzlich aus den Fesseln los, entreißt einem der Nächststehenden die Axt und springt über den dreifachen Kreis der Männer. Auch Helgi, sein Pflegebruder, wird frei und läuft hinter ihm her. Inzwischen hat sich Ref aufs Roß geschwungen und verfolgt sie, ohne sie einholen zu können. Da geschieht etwas Unerwartetes. Über Hörd, den Tapferen und Unerschrockenen, der in keinem Kampfe gebangt, vor keiner Gefahr, keinem Gegner je zurückgeschreckt ist, kommt plötzlich „die Heerfessel ...; einmal und noch ein zweites Mal schlug er sie von sich ab, aber als sie zum drittenmal über ihn kam, da konnten ihn die Bauern umstellen und bildeten einen Kreis um ihn, er aber sprang noch einmal über den Kreis hinweg und erschlug vorher drei Mann. Er hatte dabei Helgi ... auf dem Rücken und rannte so den Höhen zu, und die andern jagten hinter ihm her. Ref war allen voran, denn er saß zu Roß, aber er wagte sich nicht an Hörd heran. Da kam die Heerfessel noch einmal über Hörd, und nun kam der ganze Haufe ihm nach. Da warf er Helgi ab und sagte: ‚Böser Zauber ist hier am Werk; aber ihr sollt darum doch nicht euern Willen haben, soweit ich's verhindern kann.' Damit hieb er Helgi mitten auseinander und sagte, sie sollten ihm nicht seinen Pflegebruder vor den Augen erschlagen.

Und es schien den Leuten, als wäre Helgi schon vorher kaum mehr lebendig gewesen. Hörd war so schrecklich anzusehen in seiner Wut, daß niemand wagte, gegen ihn vorzugehen. Da versprach Torfi (der Bauern Häuptling) dem den Sotiring an Hörds Hand (ein besonders kostbares Kleinod), der es wagen würde, Hörd zu erschlagen. Da bildeten sie einen Kreis um ihn, und jetzt kam auch Thorstein Goldknopf vom Wirbelhof dazu. Sie griffen Hörd scharf an, aber er erschlug noch sechs; dann ging ihm die Axt vom Stiele. Da hieb Thorstein Goldknopf mit seiner langen Axt nach ihm und traf ihn in den Nacken, denn keiner wagte ihn von vorne anzugreifen, obgleich er jetzt wehrlos war. Diese Wunde brachte Hörd den Tod[1]."

Diese merkwürdige Episode zeigt, daß der tapferste Krieger im Kampf nicht vor lähmendem Entsetzen, der Panik, wie es die Alten bezeichneten, sicher ist. Hörd kämpft dagegen an und überwindet zwei-, dreimal das furchtbare Grauen, aber es kehrt wieder und rüttelt ihn so stark, daß er den Feinden schließlich doch erliegt. Ähnliches kommt auch sonst in den Sagas vor: ein Schiff bleibt zurück, ein Mann kommt auf der Flucht nicht voran, so daß die Feinde ihn einholen, und die Ursache wird darauf zurückgeführt, daß „die Heerfessel (herfjǫturr) an ihn gekommen sei"[2]. Der innere Grund wird nach außen verlegt. Hörd selber meint, Unholde ständen ihm entgegen, und eine Handschrift glossiert Heerfessel mit Zauberband (galdraband). In den Havamal steht unter den Ratschlägen Hars[3]:

Im Schlachtgewühl schaue nicht aufwärts;
Denn sinnlos macht Schreck die Söhne der Menschen,
Die des Gegners Zauber umgarnt.

Die Heerfessel als dämonische Macht erscheint sogar personifiziert und als Herfjötur eingereiht unter die Walkyren[4]. Das weist wieder auf Odin zurück; denn die Walkyren sind seinem Befehle pflichtig. Bedeutsam kommt, wie man längst gesehen, der erste Merseburger Zauberspruch im Grundgehalt mit der nordischen Vorstellung überein:

Einstens saßen Idisen saßen hierherum dortherum.
Manche Hafte hefteten, manche Heere schläferten,
Manche klaubten die klammernden Fesseln.

Denn auch die Walkyren heißen Disen, und sie bestimmen das Schicksal der Schlacht. Wenn aber der Zauberspruch schließt:

Entspring den Haftbanden, entfahr den Feinden!

so liegt der Glaube zugrunde, daß der, welcher bindet, auch lösen kann. So vermag Odin-Har „zu fesseln durch Zauber den Feind", aber kennt einen Zauber, „wenn Männer mit Banden die Glieder ihm binden, zu singen, daß er doch wieder gehen kann:

[1] Th. VIII 248 ff. — [2] Sverris s. c. 68 (FMS VIII 170); Sturl. s. Kålund I 542, II 57. Maurer in Zs. f. d. Myth. II 341 ff. — [3] Hav 128. — [4] Hierher wahrscheinlich auch die Walküre Hlökk, die Grimm und Falk als „die Kette" deuten (F. Jónson als „die Lärmende, Klirrende").

Springt mir von den Füßen, Fesseln, von den Händen, Haftbande!"[1], wie er denn auch dem Hadding einen Lösezauber weist und ihn aus dem Gefängnis befreit.

Mit Mitteln dämonischer Selbststeigerung sucht der Krieger selbst Macht über Sieg und Schreckgewalt zu gewinnen. Von Wode besessen, ahmt er in Tracht und Gebaren den Gott nach und nennt sich nach ihm selber „Schrecker"[2]. Siegesgewißheit künden Fanfaren und Waffenglanz, Vernichtung und Schrecken dem Feind die grotesken Zutaten der Ausrüstung und die lärmenden Erregungsmittel. Von den lugischen Hariern im Osten Germaniens berichtet Tacitus[3], sie führten schwarze Schilde, färbten ihre Leiber, wählten finstere Nächte zur Schlacht und erregten Entsetzen schon durch das grauenvolle Dunkel ihres gespenstischen Aufzuges, da kein Feind den ungewohnten und gleichsam infernalischen Anblick aushalte. „Denn", begründet der Römer, „zuerst werden in allen Schlachten die Augen besiegt." Von den Sueben[4] hebt er weiterhin die Sitte hervor, ihr Haar rückwärts zu kämmen und es hoch auf dem Scheitel in einen Knoten zu fassen, wie er meint, weniger zur Befriedigung ihrer Eitelkeit, als um größer zu erscheinen und so im Kampfe Schrecken zu verbreiten. Das bei Galliern und Germanen[5] bezeugte Rotfärben der Haare diente einem ähnlichen Zweck. Chnodomar, der tapfere Allemannenkönig, trug in der Schlacht von Straßburg einen feuerroten Wulst auf dem Scheitel[6]. Eben dahin gehören Schlachtgesänge, Schlachtruf und Heerruf[7], Tänze und Trompetenlärm, durch die der eigene Mut gestärkt, der der Feinde aber herabgestimmt werden soll. Trompeten und Trommeln waren schon bei Kimbern im Gebrauch[8] und sind nach Ausweis der Sprache alter germanischer Besitz. Von Kimbernfrauen heißt es, daß sie während der Schlacht auf Rindshäute schlugen, die über das Flechtwerk der Reisewagen gespannt waren, und auf diese Weise einen furchtbaren Lärm machten[9]. Kriegstänze vor und nach der Schlacht erwähnen Tacitus[10] und Ammian[11].

Sprechender als all das sind die schreckenden Helmmasken, welche bei den Germanen zu besonderer Bedeutung gelangten. Durch sie machten sich schon die Kimbern den Römern furchtbar. „Ihre Reiter ... zogen in glänzender Rüstung aus mit Helmen, die den geöffneten Rachen furchtbarer Raubtiere und seltsamen Tiergesichtern glichen, und da sie diese noch durch Federbüsche erhöht hatten, erschienen sie noch größer (als sie in Wirklichkeit waren)[12]." Ähnlich flößten die Bataver des Civilis den Römern Schrecken ein mit ihren aus Wäldern und Hainen entnommenen Tierbildern, unter denen sie in den Kampf gingen[13]. Solche Helme sind im nordischen Schrifttum häufig erwähnt und

[1] Hav 147, 148. — [2] Got. Agiulf, Agila, ahd. Agilo, Egilo, langob. Agilulf, an. Egill, Eigill, Agnarr zu got. agjan „erschrecken"; Óttarr zu an. ótti „Schreck". Grímr ist ebensogut „der Maskierte" wie „der Schreckliche", weil er den Schreckenshelm gríma oder ógeshjalmr trägt. Zusammensetzungen mit ógn „Schreck" (ógnhvatr, ógnfúß, ógnrammr usw.) sind im Norden beliebte Beiwörter des Helden. — [3] Germ. c. 43. — [4] Germ. c. 38. — [5] Tac. Germ. c. 4, hist. 4, 61. — [6] Ammian XVI 12, 24. — [7] A. Heusler, Altgerman. Dichtg, § 46. Lit. bei Schwyzer, Germ. 125. — [8] Plut. Mar. 27. — [9] Strabo VII, p. 294. — [10] hist. V 17 im Dreischritt; Germ. c. 24. — [11] XXVII 1, 6. — [12] Plut., Mar. c. 25. — [13] Tac., hist. IV 22.

durch Grabungen auch zutage gekommen. Die ebergeschmückten Helme des Beowulf und der schwedischen Fundstätten haben wir schon besprochen (S. 48 ff.). Eine Schlange als Helmzeichen trug Witege und hieß davon „der mit dem Slangen“. Das agſ. Gedicht Elena hat die Bezeichnung grīmhelm dafür[1]. Der Bedeutung von an. grīma „Helm, Gesichtsschirm, Maske, Gestalt, Gespenst und Nacht“ wurde früher schon gedacht. Myrkvar grīmur „Nachtgespenster“ fürchtet der Hirt im Herwörlied[2]. Grīmnir, Sohn des Grīmōlfr und Bruder des Grīmarr heißt ein Riese, der Sturm und guten Wind erregen kann[3], und unter gleichem Namen verbirgt sich Odin vor Geirröd. Nach der Snorri-Edda ist Grīmr auch Schlangenname[4], und Grīma der Name altnordischer Zauberinnen, die durch Trugmasken den Menschen erschreckten. Das erinnert in der Bedeutung an an. fāla „Zauberin“, mhd. vālant (nhd. Voland) „Teufel“, die beide zu fǣla „erschrecken“ gehören.

Das gemeingermanische Wort Helm gehört zu idg. Wz. *kel „verbergen“ und zeigt in dem zwar nicht identischen, aber verwandten norw. Dialektwort hjelm „Hülse, dünne Haut, Farbanstrich, drohendes Aussehen, Schrecken“[5] eine Bedeutungsentwicklung, die einerseits an die Bedeutung von grīma, andrerseits an die S. 43 besprochene von hamr erinnert. Grīma ist ein Helm mit Gesichtsmaske[6]; darum eignet sich das Wort besser als „Helm“ für alles, was verhüllt, maskiert, sich verkappt (zu „Kappe“, das auch „Sturmhaube“ heißen kann) und verwandelt. Die Tarnkappe, ahd. tarni, gehört zu agſ. darjan „verborgen liegen“, dierne „verborgen, heimlich“[7]. Die Tarnkappe heißt auch Nebelkappe, und die Nibelungen, die sie vom „Elfenkönig“ (Alberich) erwerben, tragen von ihr den Namen. Sie erinnert an Odins unkenntlich machenden Hut und die Deutung des Wodanberges Pilatus als mons pileatus. Was soll dem Helden die Albengabe?

Die Tarnkappe verwandelt oder macht unsichtbar, wahrt aber Gegenwart und Stimme des Helden und wahrt vor allem, ja verstärkt seine Leibeskräfte[8]. Nach unsern Ausführungen im 3. Kapitel kann die Bedeutung dieses merkwürdigen Sagenzuges nicht mehr zweifelhaft sein. Im Nibelungenlied wechselt die Tarnkappe mit einer Tarnhaut, und diese entspricht genau dem nordischen hamr, der sprachlich die Bedeutung von „Haut, Gestalt und Berserkerverwandlung“ zugleich hat. Hamr, grīma und Nebelkappe sind gleichbedeutende Ausdrücke für den Berserkergang. So nur erklärt es sich, wie Sigfrid im Kampf mit Brynhild zugleich abwesend und anwesend sein und wie er „das Werk begehen, Gunther aber die Gebärde haben“ kann[9], und wie die Sage zu dem Mißverständnis kommen konnte, Sigurd und Gunnar hätten die Gestalt vertauscht – während er doch wie Thorstein in der Klausigeschichte (S. 39) oder wie Bjarki (S. 19) nur seelisch, im hamr mitkämpft –, was nicht nur zu plumpen Verwechslungen, sondern mit Entwicklung der Sage schließlich zu seltsamen Konflikten hochtragischer Natur führte[1].

Die Veranstaltungen des Kriegertums, so ergibt sich deutlich aus diesen Beispielen, gehen alle dahin, den Berserkergang heraufzubeschwören. Das „wütende Heer“ ist diesmal nicht ein Gespensterspuk, sondern leibhafte Wirklichkeit, in blutigem Kampf sich erfüllendes Wehgeschick; die den Hainen entnommenen Tierbilder aber, die schreckenden Helmmasken, die heulenden Hörner, Trommeln, Zinken sind die Zeugen, daß diese Wirklichkeit desungeachtet in dämonischer Steigerung erlebt wurde, ja wir bemerken im Ausdruck des entfesselten ōþr wieder die uns schon bekannten Züge gewaltiger Kraftvermehrung und einer reißenden Gier, die im Strudel des Augenblicks alles zu verschlingen droht und im entraffenden Sturm zunächst nur Nacht, Tod und Grauen ankündigt. Auf fahlen Rennern jagen Furien, blutige Fackeln schwingend, durch den Himmel, und von zischenden Schlangen umringelt starrt der Meduse versteinerndes Antlitz, Klausis blutigem Haupte ähnlich, das gespenstisch durch die Kämpfenden fährt (S. 38).

Dem Gorgoneion wesensverwandt ist der Schreckenshelm (ǿgeshjalmr) süd- und nordgermanischer Sagen. Nach den eddischen Sigurdliedern[2] hat F a f n i r aus Gier nach A n d w a r i s Gold den eigenen Vater erschlagen und legt sich in Gestalt eines Drachen

[1] El. 260. — [2] Edd. min. 14 (Th. I 202). — [3] FAS III 90. — [4] Skaldsk. 55 (Th. XX 244). — [5] Falk-Torp s. v. Hjelm I und III. — [6] Ein solcher ist, aus Silber gearbeitet, im Taschberger Moor zutage gekommen. Müllenhoff DA IV 170. — [7] Falk-Torp s. v. Bedage sig. — [8] Nach Nib. VI 19 hat Sigfrid darin 12 Männer Stärke. — [9] Nib. VII 62.

[1] Die Verwechslung mit ihren tragischen Folgen nimmt in der deutschen und nordischen Sage ihren Ausgang von der Brautfahrt. Aber die ältere und ursprünglichere deutsche Version ist sinnvoller: die Wettkämpfe mit Brünhild begründen vollkommen den Berserkergang Sigfrids, der seinem Freund und Gefolgsherrn beizustehen den inneren Drang hat. Wenn er vorgibt, er sei während der Spiele bei den Schiffen gewesen, so liegt darin vielleicht noch eine Andeutung auf die seelische Ausfahrt, und man könnte annehmen, er hätte wie Bjarki nach ältester Fassung bei den Schiffen geschlafen, während er berserkerhaft am Kampfe teilnahm. Da Brünhilds Auge den Zauber nicht durchdringt, muß sie sich von Gunther besiegt wähnen. In der Brautnacht wiederholt sich dieselbe Verwechslung, und da es abermals eines übermenschlichen Ringens bedarf, um ihr Magdtum und Kraft zugleich zu nehmen, so bleibt Sigfrids Eingreifen im Berserkergang abermals motiviert. Die Szene kann aber überhaupt nur als eine Dopplung des ersten Kampfes verstanden werden, als das aus mythischer Ferne in nähere Gegenwartsverhältnisse übertragene Spiegelbild der Brautfahrt, in der ihr Magdtum bereits gebrochen wurde. Wieder glaubt sich Brünhild von Gunther besiegt, der ihrer Liebe genießt. Daß ihr Sigfrid aber Ring und Gürtel nimmt, die äußeren Zeichen der Liebe und Kraft, macht später die Täuschung offenbar, und Brünhild fühlt sich wie um ihre Liebe, so um Ehre und Gelöbnis, nur dem Ersten und Tapfersten anzugehören, betrogen. – Die nordische Version setzt an die Stelle der Wettkämpfe den Ritt durch die Waberlohe und läßt Sigurd, durch das Schwert geschieden, in Gestalt Gunnars drei Tage bei Brynhild liegen, wobei er ihr den Ring abnimmt (Br. 19, 20; Skaldsk. 39; Th. XX 188 f.). Der Grund der Berserkerverwandlung ist hier nicht mehr so naheliegend und wird uns später noch beschäftigen (vgl. S. 242). Die Fassung ist getrübt durch Vermischung mit einer andern Sage, nach der Sigurd gleich nach dem Drachenkampf und der Hortgewinnung selbständig die Waberlohe durchreitet, die Brünne der schlafenden Schildmaid durchschneidet und als der einzige, der furchtlos das Feuer durchdrang, ihre Liebe gewinnt (Fm 42–44; Br 19–20). — [2] Rm 9ff. und Fm.

über den Schatz. Als Zeichen seiner Verwandlung[1], aber ebenso seiner besondern Kraft trägt er den Schreckenshelm.

Den Schreckenshelm trug ich zum Schutz wider Menschen,
Dieweil ich auf lichtem Golde lag,
Überlegen mich wähnend den Lebenden allen,
Da ich niemals auf Stärkere stieß

sagt Fafnir selber[2], und Sigurd erklärt:

Um so größer wird der Grimm den Menschen,
Besitzen sie solchen Helm.

Die Snorri-Edda fügt hinzu, was der Name schon sagt, daß „alles Lebendige vor dem Helme zitterte, wenn es ihn sah“[3].

Den Schreckenshelm über jemanden halten war sprichwörtliche Redensart im Norden für „schrecken, unter das Joch beugen“, und noch heute kommt in Island der Ausdruck „den Schreckenshelm in den Augen haben“ für „einen durchbohrenden Blick besitzen“ vor[4]. Als „des Drachenhelmes Herren“ priesen die Skalden Harald Schönhaar und Jarl Hakon in Anspielung auf die Fafnirsage[5].

Im Süden weisen die ahd. Männernamen Egihelm, Agihelm, Uogihelm auf ähnliche Vorstellungen. „Dämon“ verdeutscht eine Glosse mit egisgrîmolt „Schreckmaske“, ganz gleich wie das Angelsächsische „Larve“ mit egesgrîme wiedergibt. Im Eckenlied heißt Eckens zauberkräftiger Helm Hildegrîm[6] „schreckende Kampfmaske“, wie es in Dietrichs Drachenkampf heißt: (im Helm) lît ein hiltegrîn, ein Schreckbild, wobei wohl an ein dort angebrachtes Tierbild zu denken ist[7].

Mit Bedacht bringt die Sage den Helm und den Drachen in engsten Zusammenhang, führen vornehmlich die Drachenkämpfer Dietrich und Sigfrid den Schreckenshelm und trägt ihn Fafnir, der Drache selber. Denn der Drache, das weitverbreitete Mythentier, ist ein ganz entsprechendes Schreckensbild. Alles Unheimliche, Drohende einer von Dämonen noch gleichsam geladenen Welt hat sich in ihm zu einer geschlossenen Gestalt verdichtet. Kampf mit dem Drachen heißt dem größten Schrecken ins Auge schauen, heißt höchste Mutprobe und Bewährung des Mannes; darum knüpft sich bei Sigfrid daran die Härtung im Drachenblut und der Ruhm der Unüberwindlichkeit. Die Drachentötung hat stets als seine höchste Tat gegolten.

Sigurd fällte Fafnir
Fortan gedenken
Wird man der Tat,
Solange die Welt steht,

[1] Nach Grimm, My 572 macht das Atternkrönlein jeden unsichtbar, der es trägt. — [2] Fm 16 und 19. — [3] Skaldsk. 38 (Th. XX 186f.). — [4] KEdSG 3 II 174$_2$. — [5] Th. XIV 105 und 224. — [6] Im Ahd. auch Mannsname (Förstemann I 675); Dietrichs Helm heißt ebenso Th. XXII 88f. mit erklärender Erzählung. — [7] Virg. 36 Grimm, My III 82.

mit diesem Satz hält es Brynhild im Streit mit Gudrun ein für allemal entschieden, wer der edlere sei, Sigurd oder Gunnar[1]. In Deutschland hieß er schlechthin Sigfrid Drachentöter und lebte unter diesem Namen fort das ganze Mittelalter hindurch.

Auch Odin wird mit der vor ihm aufzuckenden Schlange dargestellt (Tafel I 1) und führt die Schlangennamen Ōfnir „der Hitzige“ und Swáfnir „der Einschläferer“. Unter dem Wenigen, was wir vom Glauben der Langobarden wissen, tritt als bemerkenswert heraus, daß sie einer goldenen Viper wie einem höchsten Gott Verehrung darbrachten und vor ihr den Kopf neigten[2].

Fránn „funkelnd“ ist das gewöhnliche Beiwort des Drachen[3], Sigurd selber nennt den Fafnir „funkelnden Wurm“, und dessen Herz heißt ein „funkelnder Lebensbissen“[4]. Feuer blitzt ihm aus Augen und Mund, das hat die Wortbildung „Drache“ bei den Griechen veranlaßt (δράκων von δέρκειν „blicken, blitzen“[5]); und wenn auch diese Etymologie den Germanen nicht bekannt sein konnte, so lebte doch die Vorstellung fort. So vermuten die Helden des Finnsburgbruchstücks[6] in einem nächtlichen Lichtschein einen fliegenden Drachen, und im Beowulf wird ausführlich ein feuriger Drache geschildert[7]. Fránn ist aber dasselbe Wort, das einesteils vom Speer[8] und vom blitzenden Schwert (skaldisch umschrieben heißt es häufig fránn ormr „funkelnde Schlange“), andrerseits am liebsten von Heldenaugen gebraucht wird. „Blitzäugiger Bursch“ (inn fráneygi sveinn) nennt, zu Tode getroffen, Fafnir den Sigurd[9], und Gutthorm wagt ihn nicht anzufallen, bis er eingeschlafen ist, weil er den durchbohrenden Blick nicht ertragen kann[10]. „Blitzende Schlangenaugen“ unterscheiden den Jarl vom Bauern[11], den Edelgeborenen vom Gemeinen, den Helden vom Feigling[12]. An König Olaf dem Heiligen rühmt Snorri[13]: „Er hatte gar wundersame Augen. Seine Augen waren glänzend und durchdringend, so daß es ein Schrecken war, ihm ins Gesicht zu schauen, wenn er in Wut war“, wie es sich denn in der Schlacht von Stiklestad zeigte, da die feindlichen Bauern angstvoll vor seinem Blick die Arme sinken ließen[14]. So sang der Skalde Sigwat:

Mein', schrecklich den Männern
Mocht's sein, wenn sie fochten,
In allkühnen Olafs
Ehern Aug' zu sehen.

[1] Völs. s. c. 30 (Th. XXI 103). — [2] Grimm, My 570. — [3] Grp 11; Vsp 66 (von Niðhögg). — [4] inn fráni ormr Fm 19, fjǫrsega fránan Fm 32. — [5] Vgl. φάος δέδορκε „ein Licht blitzt“; ähnlich ὄφις von * ὄπτω, ὄψομαι. — [6] v. 3. — [7] Beow. 2274, 2308, 2312f.; slaw. zmij „Drache, feurig“. — [8] Ein Speername ist fraeningr (zu fránn); blóþormr kommt als Umschreibung für Speer vor, und SnEd I 430 bezeugt ausdrücklich spjót er ormr kallaþr. Näheres bei Falk, Waffenk. 75. — [9] Fm 5. — [10] Völs. s. c. 32 (Th. XXI 111); schon gleich nach seiner Geburt fallen seine scharfen Augen auf, Völs. s. c. 13 (Th. XXI 66). Ähnlich heißt es von Swanhild, seiner Tochter, daß die Pferde sie nicht treten wollten, bis ihre Augen verhüllt wurden, Völs. s. c. 42 (Th. XXI 133). — [11] Rth 21,34. — [12] Von Helgi HH I 6 und II 4. Saxo H. 43, 93f., 253. — [13] Th. XV 25, 372. — [14] Ähnliches bei Saxo H. 265.

Sein Blick schlangengleich beugte
Bondenvolk, dich, Drontheims.
Der Gaufürsten Gönner
Graunvoll war zu schauen.

Daran, daß sein kleiner dreijähriger Stiefbruder Harald seinen zornigen Blick furchtlos aushält, erkennt Olaf, daß auch in seiner Sippschaft die Königsart weitergedeiht[1]. Es ist bezeichnend, daß jene Zeit selbst immer wieder vom Schlangenblick spricht, wovon Sigurd Schlangimauge, ein Sohn Ragnar Lodbroks und (nach dem Roman) Enkel Sigurds des Drachentöters seinen Beinamen trug[2].

Vom Kampfe Thors mit der Schlange des Meers sagt die Snorri-Edda[3]: „Der hat das Furchtbarste noch nicht geschaut, der das nicht gesehen hat, wie Thor seine blitzenden Augen auf das Ungetüm richtete und dieses ihm von unten herauf entgegenstarrte und Gift schnaubte." Thor hält Widerpart mit jenem Flammblick, den schon Römer und Gallier an den Germanen fürchteten und den sie mit ähnlichen Ausdrücken schildern wie Griechen und Römer das Auge des Löwen oder der medusentragenden Athene[4]. Mythus und Sage erheben die Kraft heldischer Augen ins Zauberhafte. Wie Olo (Ali), ein Neffe Harald Kampfzahns, schon mit dem Blick am Feinde erreicht, was andere mit Waffen vollbringen, so vermochten umgekehrt die Kämpen Wisinn und Grimm durch den Blick jede Waffe stumpf zu machen[5], und Odin-Har weiß einen Zauber:

wenn vom Feind geschossen
Ein Pfeil in die Volksschar fährt:
Mag hurtig er fliegen, ich hemm ihn im Flug,
Sobald ihn mein Auge ereilt[6].

Die Augen allein halten aller Verwandlung stand und lassen durch die veränderte Gestalt hindurch den wahren Menschen erkennen[7]. Böse Mächte, die Hexe, der Wolf, der andringende Feind (vgl. S. 15) werden entwaffnet und unschädlich gemacht, wenn man sie zuerst erblickt, bevor sie einen gewahr werden[8].

Feuer und Gift schnaubt der Drache und zeigt sich auch darin als das nach außen geworfene Gegenbild des Kämpfers. Dem Berner Dietrich schießt nach dem Heldenbuch Feuer aus dem Mund, wenn er zornig wird. Sigmund, der Odinsheld, war „so fest gegen Gift (harþgǫrr), daß es ihm weder äußerlich noch innerlich schaden konnte" nach dem Glauben jener Zeit, weil er selber Gift zur Gegenwirkung in sich

[1] Th. XV 113. — [2] „Es schien, als wenn eine Schlange um sein Auge liege", erklärt der Heldenroman (Th. XXI 159), aber das ist nicht mehr das Ursprüngliche. — [3] Hym. und Gylf. c. 48. — [4] Tac. Germ. c. 4: truces et caerulei oculi. Die Gallier schreckten zurück vor der acies oculorum der Germanen (Caes. Bg I 39). An ihrer χαροπότης (χαροπός besonders vom mutvollen, wildfunkelnden Blick des Löwen, aber auch vom Meere gebraucht) erkannten die Alten, daß die Kimbern Germanen seien (Plut. Mar. 11). — [5] Saxo 250, 187 und 223. — [6] Hav 149. — [7] Sg 36 dazu die Beispiele KEdSG 3 II 260, vgl. Th. XX 151. — [8] Rm 22; Grimm, My 394.

hatte[1]. In der Hitze des Kampfs wird der Krieger rasende Flamme, die ihm aus Mund und Augen zückt, daher der häufige Eigenname „Kampfbrand" (Gudbrand, Hildebrand usw.; ebendahin die weiblichen Namen auf -laug zu ahd. loug „Flamme, Lohe", an. leygr, loge, in denen man mit Recht alte Walkyrennamen vermutet: Gunnlaug, Geirlaug, Aslaug, Svanlaug, ahd. Haduloug, Wīgloug, Helmloug, Sigiloug, die im Norden später auch männlich erscheinen: Gunnlaugr, Hrollaugr < *Hrōþlaugr usw.[2]). An. brandr, ags. brand (vgl. ahd. brant „Stock, brennendes Holzstück") ist aber auch vielgebrauchte Schwertbezeichnung; Odins Schwert heißt Brimir[3] zu brimi „Feuer", und skaldisch werden alle Ausdrücke für Feuer (eldr, logi, hyrr) für Schwert gebraucht. „Regin machte ein Schwert (für Sigurd), erzählt die Wölsungensaga[4], und als er es aus der Esse hob, schien es den Schmiedegesellen, als ob Feuer aus den Schneiden brenne." Der Held gleicht dem Schwert, welches, überm Feuer geschmiedet und gehämmert, Funken von sich gibt, wenn in der Schlacht die Klingen sich kreuzen. „Schrekkensglanz" nennt ein Skalde das Schwert, „ein Unwetter von Schreckensglanz" die Schlacht[5].

Berühmte Waffen, ruhmvolle Helden bleiben auch noch im Grabe von Feuerglanz umgeben. Die heldische Herwör sucht bei Sonnenuntergang auf der Insel Samsey den Totenhügel ihres Vaters Angantyr auf, der mit seinen elf Brüdern im Kampf mit Hjalmar und Odd gefallen. Sie findet das Grab offen, Flammen hüpfen um den Hügel, unheimlich scheinen die Toten umzugehen. Furchtlos durchschreitet Herwör das Feuer, beschwört die elf Brüder und ihren Vater und fordert von ihm das Ahnenschwert Tyrfing, das, ein Meisterstück der Zwerge, wie ein Sonnenstrahl leuchtet[6]. Ungern gewährt es ihr Angantyr, vermessen scheint ihm das Wollen des Weibs, zu fassen das Schwert, das „von Feuer ganz umhüllt, unter den Schultern ihm liegt". Herwör meint „zwischen den Welten (zwischen Erde und Hel) zu stehen, als Feuer sie rings umflammen", aber vor ihrem Blick sinken sie in sich zusammen, sie vollendet das Werk und flieht mit dem Schwerte von dannen[7]. Viele Sagen berichten von ähnlichen Beschwörungen zur Aneignung berühmter Schwerter, und Odin bietet nicht selten selber die helfende Hand dazu[8].

Der Einwirkung von Blut oder Gift schrieb man die besondere Härte berühmter Schwerter zu, wie Tyrfing, Gram und Beowulfs Schwert Hrunting im Gifte gestählt galten[9]. Die Kraft des Gifts ist ätzende Schärfe[10], im Blut dagegen „kocht" der Zorn und wird die Kampfgier am heftigsten spürbar. Im Blut der Unholdin, die Beowulf in

[1] Sf.; Thidr. s. (ed. Bertelsen I 198) braucht harþgǫrr von einem Drachen, den gewöhnliche Schwerter nicht verletzen. Sonst bedeutet es „stark, dauerhaft, streitbar". — [2] KEdSG 3 II 117. — [3] Sd 14, Grm 44. Zur Bedeutung der Wortwurzel vgl. S. 93. — [4] c. 15 (Th. XXI 72). — [5] Sk. B. II 17 dregr él yfr ógnar ljóma. — [6] Heidr. s. S. 4, 6, 11, 19. — [7] Heidr. s. S. 16ff. (Edd. min. 13ff.; Th. I 201ff). — [8] Th. VIII 213ff. — [9] Edd. min. 19 (Th. I 205); Br. 20; Beow. 1460f. Weitere Belege bei Falk, Waffenk., S. 3f. — [10] Vgl. eitrhvaß ormr Krákumál 12.

der Wasserhöhle erschlug, schmilzt das Schwert, das er neben ihr gefunden, wie Eis vor der Sonne. „Zu heiß war das Blut der Hexe gewesen, zu stark das Gift, das sie sterbend vergoß[1]." So ist die Wirkung des Blutes und Giftes der des Feuers ähnlich. Beide spielen in Drachensagen eine große Rolle: ätzendes Gift sprüht der Drache dem Feinde entgegen, und im Drachenblut härtet sich Sigfrid und gewinnt sich Unverwundbarkeit[2].

Gestählt im Blut oder Gift, gehärtet im Feuer der Schmiedeesse und gefeit in Gluten des Ahnengrabes, wird das Schwert zur dämonischen Macht, die wie Feuer, wie ein züngelnder Drache dem Feinde entgegenleckt, gierig, hitzig, wölfisch grimmig und schlangenhaft. Alle diese Bilder gehen daher in skaldischer Ausdrucksweise beständig ineinander über[3].

Im Schreckenshelm Fafnirs ist also nur noch einmal zusammenfassender Ausdruck geworden, was Blut, sprühendes Gift, Feueratem, Krallen, Schuppenpanzer, der scharfe Kamm und Basiliskenblick des Drachen einzeln versinnbilden, und Sigfrid ersteht als Held in seiner ganzen Größe und Furchtbarkeit, ebenso weil er den Drachen getötet, wie weil er in seinem Blute gebadet und den Schreckenshelm erbeutet hat. Oder, nun nicht mehr in der Sprache des Mythus ausgedrückt: er ersteht als Held, nicht weil er den Drachen tötete, sondern eine nicht geringere Kampfgier, Berserkerkraft und schreckende Wildheit bewies, wie sie der Lindwurm besitzt. Man versteht jetzt, warum man auf Helmen[4], Fahnen[5], Schilden gern Drachenbilder anbrachte und warum man den Schlangenzeichnungen, die durch Damaszierung und Ätzung mehr zufällig als durch Kunst auf der Schwertklinge entstanden, eine besondere Bedeutung beimessen konnte[6]. Das Heldenschwert, welches die Walkyre dem Helgi Hjörwardsohn zur ersten Tat und Vaterrache weist, beschreibt sie ihm selbst[7]:

Der Knauf birgt Ruhm, Kühnheit die Klinge,
Schrecken die Spitze dem Eigner zum Heil.
Es schillert wie Blut an der Schneide ein Wurm,
Es ringelt den Schweif am Rücken ein Drache.

Erkennt man an Drache, Wolf und Hund nicht bloß die schreckende, sondern auch die

[1] Beow. 1606ff. und 1666f. — [2] Beispiele für Härtung von Waffen in Drachenblut bei Grimm, My III 199f. — [3] „Grimmig beißenden Gluten-Garm" nennt ein Skalde das Feuer (Th. XIV 41) und deutet damit auf den „Lärmer" Garm, den Höllenhund. „Ellerns gefräßiger Wolf" heißt es bei einem andern (Th. XIV 71). Das erinnert an die Feuernatur von Odins gierigen Kampftieren, denen sich abermals die rasende Schnelligkeit des Feuers vergleicht (es heißt hrǫþuþr „eilig" Alv. 26, hripuþr „hurtig" Grm 1). Schwertnamen sind: Feuer (vgl. S. 155), Vielfraß (svelgr), Wolf (lagūlfr, vitnir, vargr, verūlfr), Schlange (fāfnir, gestmōin, gōinn, naþr, nīþhøggr), und diesen Tieren gemäß heißt das Schwert: Reizer (atti), Schrecker (ǿgir), Lärmer (blaer, emjarr, gellir, gelmingr, gjallr, munngjallr, skerkir), Stürmer (hrīþir), Schnell (svipuþr), Falsch (brigþir, lūgfengr, laevateinn, missifengr) und Bösewicht (angrvaþill). Falk, Waffenkunde 47ff. Hothingus bei Saxo vermutlich zu *ōþingr, ōþr „wütend". — [4] S. 150. — [5] Siehe Tafel V. Auch Olaf des Heiligen weißes Banner zeigt eine Schlange, Th. XV 69. — [6] Falk, Waffenk. 19. — [7] H Hv 9.

zum Kampf reizende und im eigentlichen Sinne an-feuernde Seite, so tritt der Mythus vom Schicksal der Götter in ein neues Licht. Fenrir der Wolf, die Midgardschlange und Hel, wo der Hund Garm heult, sind die furchtbaren Ungeheuer, welche die Götter von Asgard stetig beunruhigen, die Heimdall zur Wachsamkeit mahnen und Odin veranlassen, früh schon ein heldisches Gefolge von Einherjern zur letzten Entscheidung zu werben. Garm, Fenrir und Schlange sind denn auch mit ihrem Vater, dem Feuergeist Loki, und mit Surt, dem Feuerriesen, die Hauptfeinde der Götter im Endkampf. Am Fenriswolf werden die feuerglühenden Augen und Nüstern hervorgehoben, ganz gleich wie sonst an Wodes Gaul oder an seinen heranstürmenden Wölfen. „Die Midgardschlange aber bläst so viel Gift von sich, daß es Luft und Meer ganz überdeckt", fährt Snorri fort in Ausführung des gedrungenen Berichts der Wöluspa[1]. „In diesem Getöse klafft der Himmel auseinander, und von da oben kommen die Muspellsöhne geritten. Surt reitet voran, vor sich und hinter sich Feuer. Sein Schwert ist ein Wunderwerk, es strahlt heller als die Sonne." Die Schlacht erscheint völlig als lodernder Feuerherd, auf welchem in wilder Gier, in rasender Glut, von leuchtendem Flammenschein umgeben, die Mächte der Höhe und Tiefe sich mischen und verschlingen. Der Götter Zwiegefecht mit je einem ihrer Hauptwidersacher, dabei Garm und Tyr, Loki und Heimdall sich gegenseitig tötend, Odin dem Wolf in den Rachen fallend, Surt Töter Freys, Thor Sieger über die Schlange, aber vor ihrem Gift neun Schritte zurückweichend, um selber hinzufallen, das alles erscheint aus heldischer Kampfstimmung heraus ebenso einheitlich durchdacht und gestaltet wie das gewaltige Ende, Surts lohender Feuerbrand, der die Erde und die ganze Welt verzehrt.

Eine letzte Bedeutung von grīma haben wir noch zu besprechen: grīmur hießen auch die Tierköpfe, in welche vorn am Steven die Wikingerschiffe ausliefen[2]. Kranich-[3] und Wisentköpfe[4] kommen darunter vor, am häufigsten aber sind Drachenbilder. Drachenschiffe kämpften schon in der Schlacht am Bocksfjord (872). Dem Großbauern Raud aus dem nördlichen Helgeland nahm König Olaf Tryggwissohn ein Schiff ab, welches Snorri folgendermaßen beschreibt: „Vorn an ihm war ein Drachenhaupt, aber hinten eine Krümmung, die wie in einen Schwanz auslief, aber beide Seiten des Drachenhalses und der ganze Steven waren vergoldet. Dieses Schiff nannte der König ‚Wurm' (ormr, auch das Wort für Schlange und Drache), weil, wenn das Segel in der Luft sich blähte, das wie die Schwingen eines Drachen aussah[5]." Nach dem Muster dieses Schiffes ließ Olaf später seinen berühmten „Langwurm" bauen, ein noch stattlicheres Kampfschiff, über dessen Entstehung mancherlei Geschichten und Sagen umliefen[6].

[1] Gylf. 51. — [2] Gdr II 16 gyltar grímur. — [3] Kranich hieß ein großes Kriegsschiff Olaf Tryggwissohns, Th. XIV 276. — [4] Ein mächtiges Wisenthaupt führte das große Kampfschiff Olafs des Heiligen als Zeichen, Th. XV 273. — [5] Th. XIV 284. — [6] Th. XIV 290f.

Von Ost kamen Kiele
Kampfeslüstern
Mit gähnenden Häuptern
Und goldigem Bildwerk,

so schildert ein Mitkämpfer, der Skalde Thorbjörn Hornklofi, das Eingreifen der Drachenschiffe in der Entscheidungsschlacht am Bocksfjord[1].

Wie Fenriswolf, Hel und Midgardschlange mit gähnenden Rachen aus der Tiefe drohen, so soll der gähnende Schiffsdrache die Feinde schrecken. Die von Ulfljot verfaßten Landesgesetze, welche 930 in Island eingeführt wurden, begannen damit, „daß man keine Schiffe mit einem Kopf in See gehen lassen sollte; wenn sie aber einen hätten, sollte man den Kopf abnehmen, wenn das Land in Sicht käme, und nicht mit einem gähnenden Haupt oder aufgesperrten Rachen zum Lande segeln, daß die Landgeister verscheucht würden[2]."

Der nämliche ungestüme Kampfdrang, der die Germanen auf immerwährende Heerfahrt trieb, führte sie aufs Meer und auf ihre abenteuernden Wikingerzüge. Das Meer war ihnen das große „Zauberwesen", schlangengleich, furchtbar mit dem sprühenden Gischt seines geifernden Rachens, erschreckend mit seinem Bannblick und mit dem Feueratem seiner Brand=ung[3], aber gerade darum so anreizend und zum Wagnis aufrufend. Von den Kimbern lief im Altertum die Behauptung um, daß sie gegen die herankommende Meeresflut die Waffen erhöben[4]. Als Feigheit galt es dem Wikinger, mit List sich gegen den Sturm zu wehren und „die Segel vor dem Winde zu streichen" (bis heute hat der bildliche Ausdruck etwas vom Beigeschmack des geduckten Sichdavonmachens behalten). Das Lied von Helgi Hundingstöter schildert den verwegenen Kampf mit den Wogen[5]:

So hörte sich's an, als zusammenstießen
Der Schiffe Bord und die Schwester Kolgas (= Woge)
Als ob Bug oder Brandung brechen sollte.
Ziehen hieß Helgi noch höher die Segel;
Nicht scheute das Schiffsvolk die schäumenden Wogen,
Als ingrimmig Aegirs unholde Tochter
Die Segelrosse versenken wollte.

Das Schiff wird denn auch gerne durch irgendein Kampftier umschrieben und heißt Bär, Wolf, Löwe, Hirsch oder Elch bei den Skalden. Am beliebtesten aber ist der Vergleich mit dem Roß, dem unentbehrlichen Begleiter des Kriegers und Kriegergottes[6]. Als Odin am Strande die Flotte Sigurds vorbeifahren sieht, fragt er:

Wer reitet dort auf Räwils Hengsten (Räwil ein Seekönig)
Über berghohe Wogen und brausendes Meer?

[1] Th. XIV 108. — [2] Th. XXIII 134 — [3] Wie Brandung hat das an. brim Beziehung zu brim „Feuer". — [4] Strabo VII, p. 293. — [5] HH I 29 und 30, ähnlich Völs. s. c. 17 (Th. XXI 74). — [6] Weiteres bei Meißner, S. 208 ff.

Von den Segelrossen trieft salziger Schweiß,
Dem Winde erliegen die Wellenpferde[1].

Der Bordsaum der Kampfschiffe gleicht der Schildburg; denn rings um die Reling wurde ein Kranz dicht aneinandergereihter Schilde angebracht[2], und wie die Schildburg von einer Fahne überragt war, so flatterten Wimpel vom Mast des Schiffes inmitten des Schildzaunes.

Der Schlange des Meeres stellt sich der Kampfdrache mit gähnendem Rachen, schlängelndem Schwanz und geblähten Segelschwingen entgegen, bereit, den Kampf gegen die Wogen wie gegen feindliche Schiffe aufzunehmen, gleichzeitig selber ein Bild der gierigen Tiefe, die den verwegenen Seehelden von Augenblick zu Augenblick zu verschlingen droht. Es wird jetzt begreiflich, wie der Wetter und Winden gebietende (S. 72) Sturm= und Kampfgott Odin zugleich ein Schutzherr der Seefahrer werden konnte.

Odin, dem Schrecker, steht in scharfer Entgegensetzung der Sieggott gegenüber. Siegvater, Siegwalter, Siegverleiher und Herr des Siegs sind seine Beinamen[3]. Er gibt seinen Söhnen und Lieblingshelden, daß sie im Leben stets siegreich sein sollen[4], weshalb sie den Sieg oft im Namen tragen (König Sigrlami der Heidrekssage[5] und die Wölsungen Sigi, Sigmund[6], Signy, Sigurd), Siegervolk (sigr=þióþ) heißt die Schar der Einherjer, Sigrdrifa eine von Odins Walkyren, sigtöptir „Siegstätte" der Baugrund von Walhall[7]. Selbst auf den christlichen Gott ist die Bezeichnung Sieggott noch übergegangen[8], und die alten Sachsen in Deutschland und England erwarteten in erster Linie Sieg von ihm. Ein irdisches Verhältnis spiegelt sich darin, denn sigidrohtîn – soviel wie „Gott" im Heliand – hieß auch der König, ags. sigedrihten[9]; und sige=þeod „Siegervolk"[10], sige=beorn „Siegbären"[11] war ehrende Bezeichnung seines Gefolges. Adam von Bremen sagt vom Wodan der Schweden, „er leihe dem Menschen Tapferkeit gegen die Feinde"[12]. Sigtuna war Hauptsitz seiner Verehrung in ihrem Lande. Man

[1] Rm 16. — [2] HHv 12; bestätigt durch die Darstellung auf dem Teppich von Bayeux und das bei Gokstad ausgegrabene Schiff, an dessen Reling noch die kreisrunden, abwechselnd schwarz und gelb gemalten Schilde hingen. — [3] S. 121. „Freund des frohen Sieges" nennt ihn Egil in der Klage um seinen Sohn, Th. III 232. — [4] Sigmund und Sigurd, Hrolf Kraki, Hadding, Harald Kampfzahn. Von dem norwegischen Helden Frogerus (Freygeir) berichtet Saxo 117: „Er war, wie einige fabeln, ein Sohn des Odin und erhielt von den unsterblichen Göttern, die ihm ein Geschenk machen sollten, die Gnade, daß er von niemand besiegt werden konnte, außer wenn jemand zur Kampfzeit den Staub, der unter seinen Füßen lag, aufraffen könnte." Vgl. Lok. 22. — [5] Heidrekss., S. 2. — [6] Wie Odin mit Beinamen und wie der Wölsung hieß ein Bruder der Thusnelda, der Cherusker Segi=mund. Sege=stes war sein Vater, Segi=merus dessen Bruder; auch in diesem Hause also mit Sieg= zusammengesetzte Namen erblich, Tac., ann. I 55, 57, 71. Andere Namen mit Sieg= bei Schönfeld, S. 204 ff., und Förstemann, S. 1316 ff. An. siklingr „Fürst" ist wahrscheinlich zum selben Grundwort zu stellen. — [7] Vsp 62. — [8] Stellen bei Grimm, My 22. — [9] Beow. 391. — [10] Beow. 2204. — [11] Finnsburg 38, vgl. S. 49. — [12] c. 233 Grimm 110.

opferte Odin um Sieg und Kampfmut, wie wir von den Angelsachsen wissen[1]. Von den drei großen norwegischen Jahresopfern ward das dritte im Frühsommer um Sieg ausgerichtet[2]. Als Jarl Hakon gegen einen Feind zieht, veranstaltet er am Strand ein großes Opfer. „Da kamen zwei Raben dorthin geflogen, und die krächzten laut. Nun glaubte der Jarl sicher, daß Odin das Opfer angenommen habe und daß er einen günstigen Tag zur Schlacht haben werde.“ Er läßt alle Schiffe verbrennen und erringt wirklich einen glänzenden Sieg[3].

Hier muß denn auch der vielberufenen Sage vom Ursprung des Langobardennamens bei Paulus Diakonus[4] gedacht werden. Die Winniler stoßen auf ihrer Wanderung nach Skoringa an der deutschen Ostseeküste auf die Wandalen, die ihnen die Schlacht anbieten. Beide Teile wenden sich an Gwodan, und der Gott verspricht denen den Sieg, die er bei Sonnenaufgang zuerst erblicke. Die Mutter der Winnilerkönige gewinnt Frea, Gwodans Gattin, für sich, die den Rat gibt, die Weiber der Winniler sollten ihr aufgelöstes Haar wie Bärte ins Gesicht ziehen und sich in aller Frühe mit ihren Männern vor dem Fenster aufstellen, durch das Gwodan am Morgen nach Osten zu schauen pflege. So geschieht's, und Gwodan fragt, als er bei Sonnenaufgang die Weiber erblickt, was das für Langbärte (Langobardi) seien. Da nimmt ihn Frea beim Wort, verlangt nach einer auch später im Norden häufig bezeugten Sitte ein Geschenk für die Leute, die er mit neuem Namen genannt, und Gwodan gewährte ihnen den Sieg. Daraus geht hervor, daß Langobarden und Wandalen schon im 4. Jahrhundert Wodan als Siegesgott kannten und sich ihn im himmlischen Hochsitz thronend vorstellten, ganz ähnlich wie die späteren Nordleute. Denn Hlidskjalf, der Hochsitz in der Edda, ist eigentlich „Torbank, Fensterbank“[5], und ist dabei an die Verhältnisse der germanischen Halle gedacht, so mag man sich erinnern, daß der Hochsitz dort von zwei hohen geschnitzten Pfeilern und vom Dachbalken gerahmt war, demgemäß als eine Art Fenster wohl gelten konnte.

Wichtiger ist, daß der Sieg von der aufgehenden Sonne erwartet wird, daß der Sieggott nach Osten blickt und den Sieg denen zuspricht, die mit der Sonne dort vor ihm erscheinen. Eine Saga aus später Zeit bemerkt, daß nach Osten blickte, wer Odin, nach Westen, wer Ulf anrufen wollte[6]. Nach dem Sieg, den die Sachsen um 530 über die Thüringer bei Scheidungen an der Unstrut erfochten, brachten sie, nach Widukinds Bericht[7], frühmorgens am Osttor der Burg einen Adler[8] an, errichteten einen Siegesaltar und verehrten ihren Kriegsgott im Bild einer Säule und in einer Aufstellung, die, wie der Chronist selber beifügt, an ein Bild der Sonne oder des griechischen Apollo gemahne[1]. Grimm hat darin eine Irmensäule erkannt, wie sich deren eine im heiligen Hain der Eresburg an der Diemel befand, die Karl der Große 772 zerstören ließ[2]. Als Kampfgötter der Sachsen kennen wir Thuner, Wöden und Saxnöt-Ziu. Da Woden aber ihr Hauptgott war und der Adler als Wappentier auch über dem Tore von Walhall hängt[3], wird man die Säule auf Woden beziehen müssen.

[1] Aethelweard, Chron. II, c. 2 (10. Jahrhundert) von Hengist und Horsa: hi nepotes fuere Uuoddan, regis barbarorum, quem post, infanda dignitate, ut deum honorantes, sacrificium obtulerunt pagani, victoriae causa sive virtutis. — [2] S. 8. — [3] Th. XIV 227. — [4] hist. Lang. I 9. — [5] KEdSG 3 I 185. — [6] FAS I 69; Grimm III 22. — [7] I 12 Golther 210. — [8] Das Bild eines Löwen und Drachen und darüberfliegenden Adlers war ihr heiliges Zeichen. Grimm, DS Nr. 551.

Für den Adler als Kampf- und Siegvogel, der sinnvoll hier der aufgehenden Sonne entgegengesetzt ist, gibt es weitere Belege. Erling, ein erbitterter Feind Olafs des Heiligen, wehrt sich mit Löwenmut gegen die Übermacht des Königs. Da richtet dieser das Wort an ihn und ruft: „Du griffst uns heute stark an ins Gesicht, Erling!“ Er antwortet: „Ins Gesicht schlägt jeder Adler dem andern seine Klauen!“ Darüber dichtete Sigwat der Skalde:

Erling – voll Lust gar lang hatt's
Land in seinem Bann der –
„Aare klau'n sich“ – er sprach's –
„Immer vorne grimmig.“[4]

Hamdir und Sörli ziehen aus, ihre Schwester zu rächen, dringen in die Halle des gewalttätigen Königs Jörmunrek und bahnen sich einen blutigen Pfad durch die Wehr der Goten. Aber endlich erliegen sie doch der Übermacht. Den Tod vor Augen spricht einer zum andern die Worte, die dunkel den tiefsten Grund germanischer Heldenethik beleuchten:

Wir stritten tapfer:
Wir stehen auf Leichen,
Erzmüden Goten,
Wie Aare im Gezweig,
Heldenruhm bleibt uns,
Ob auch heute wir sterben:
Niemand sieht den Abend,
Wenn die Norne sprach.[5]

Tier der Walstatt, das wie Wolf und Rabe auf Leichen blutige Atzung hält, ist der Adler hier gleichzeitig Bild des Kriegers, der gelassen tapfer das Verhängnis auf sich nimmt und fest dem Schicksal ins Auge schaut. – Als Sinnbild der Wachsamkeit späht er hinaus im Wipfel des Zeitenbaumes, der Lebenseschе Yggdrasil, ähnlich wie Franmar im Liede von Helgi Hjörwardssohn adlergestaltet auf dem Hausdach sitzt, um seine und des Königs Tochter zu beschützen[6]. Als blutigen Adler sieht Högnis Gattin den Folgegeist Atlis im Traum[7]. Nach der nordischen Vorstellung sitzt der Riese Hräswelg („Leichenverschlinger“) in Adlers Gestalt am Rande des Himmels, und regt er die

[1] Grimm 91 und 292; dazu Much, Germ. Himmelsgott 203. — [2] Grimm 96. — [3] Grm 10. — [4] Th. XV 315; vgl. auch den Kampf Franmars mit einem Adler Edd. min., S. 83. — [5] Th. I 57. — [6] HHv 5 pr. — [7] Am 19 (Th. I 73).

Schwingen, so rauscht der Wind dahin durch die Welt[1]. Hält man diese Sturmnatur des Adlers mit seiner Kampfbedeutung zusammen, so versteht man, warum germanische Krieger sich gern nach ihm nannten (Arnold, Arnulf, Armbrecht, Arngrim), ahnt, warum Odin Ǫrn und Arnhǫfði „Adlerhaupt" heißen mochte, und man wird sich nicht scheuen, von hier eine direkte Linie zu dem beliebten Wappentiere des Mittelalters[2] zu ziehen.

Als Helgi Hundingstöter geboren wird, schreien Aare, und der Rabe ruft im Baumgipfel[3]:

Ich weiß etwas!
Im Harnisch steht
Der heut Geborne,
Der Königserbe;
Nun kam der Tag!
Es flammt sein Blick
Nach Fürstenart;
Freund ist er Wölfen:
Froh laß uns sein!

In der Stammtafel der Ostsachsen von Essex stehen hintereinander die Namen Wöden, Seaxnêat (Saxnôt-Tyr), Gesecg und Andsecg (Mitkämpfer und Kampfgegner), Sweppa (Kampfgetümmel zu ags. swipian „tummeln, bewegen"), Sigefugel (Siegvogel) und Bedeca (Niederwerfen, Fallen)[4]. Müllenhoff hat ansprechend darin die Personifikationen einzelner Momente der Schlacht wiedergefunden. Der Sieg erscheint hier in Gestalt eines Vogels, eines Raben oder Adlers, wie ihn die Sachsen auf dem Siegestor darstellten und wie der Rabe im Banner der Normannen Sieg verkündete, wenn er die Flügel frei entfaltete (S. 91). So stand ein Adler, gen Westen fliegend und Angriff drohend, auf der Aachener Pfalz Karls des Großen. Die Geburt des Helden wird im Helgilied von Adlern und Raben als neuer Aufgang des Lichts begrüßt und gefeiert, wie noch bei Wolfram ein Adler, mit seinen Klauen die Wolken durchbrechend, den Tag bringt[5]. Die altertümlich blutige Sitte der Nordmänner, dem Gegner „einen Blutadler zu ritzen"[6], indem man das Schwert in seine Bauchhöhle stieß und seine Rippen vom Rückgrat löste, daß sie mit dem Brustbein zusammen das

[1] Vm 37; Gylf. 18; Grimm 526f.; Uhland in Germ. 6, 345. — [2] In der deutschen Heldensage zeigt Sigenots Fahne einen Adler, Dietrich führt Löwen und Adler in seinem Wappen und Schild. — [3] Th. I 153f. — [4] Grimm III 379; Müllenhoff, ZfdA II 291; Golther 213_3; Philippson 117f. — [5] Müllenhoff DA IV 525. — [6] Als Vaterrache ritzt Sigurd dem Lyngwi (Rm 26, Norn. s. c. 6, Th XXI 210f.) und ritzen die Ragnarssöhne dem König Ella von England den Blutadler (Ragnarss. Lodbr. c. 17 Th. XXI 188f.). Der Adlerschnitt Jarl Einars an Halfdan Hochbein, einem Sohn Harald Schönhaars, war ebenfalls Rache für die Tötung seines Vaters, Th. XIV 119 und XIX 27. Th. XVII 120 wird er an einem Riesen vollzogen. Auch Saxo 315 kennt die Sitte. Weiteres KEdSG 3 II 182.

Bild eines Adlers darboten, tritt in solchem Zusammenhang in neues Licht. Im Beispiel Halfdan Hochbeins aus der Zeit Harald Schönhaars ist es geschichtlich bezeugt, daß der mit dem Adler Gezeichnete dem Odin geweiht wurde. Solche Weihungen bald des eigenen Königs, bald der ganzen feindlichen Scharen um Sieg sind uns bereits begegnet, und wir sahen, daß der Geweihte den Kampftieren des Gottes überlassen oder durch den Hängetod seinem Elemente gesellt wurde im Glauben, öþr und Macht Odins damit zu stärken. Im Adlerschnitt, der den Geweihten zum Adler macht, kommt dieser Gedanke noch schärfer heraus. Als Kampfadler mehrt der Tote die Siegerschar von Walhall und zieht er nun im Gefolge Walvaters mit.

Das anbrechende Morgenlicht überglänzt die Welt und regt alles zu neuer Tätigkeit an. Selbst die schwarzen Leichenvögel, die am Aas sich gemästet, freuen sich des Frührots und rauschen der aufgehenden Sonne entgegen. „Froh laß uns sein, nun kam der Tag!" ruft der Rabe im Gipfel des Baumes dem andern zu, als Helgi zum Lichte geboren wird, flammenden Blicks nach Fürstenart und gepanzert, wie Athene im vollen Waffenschmuck aus dem Scheitel des Zeushauptes sprang. Im selben Liede von Helgi, der im Tode noch einmal wiederkehrt zu einer Liebesnacht mit Sigrun, vergleicht diese die Freude des Wiedersehens dem Frohgefühl von Odins Falken (= Raben), „wenn sie Leichen wittern oder feucht vom Tau das Frührot schauen"[1]. „Er schlief," umschreibt einmal der Beowulf, „bis des wonnigen Tages Wiederkehr ausrief der schwarze Rabe"[2], und Daegrhefn erscheint im selben Gedicht als Heldenname[3]. Frühmorgens immer fliegen Hugin und Munin, von Odin gesendet, durch alle Welt und kehren zur Zeit des Frühmahls zurück[4].

Eine Kampfmahnung ist der Aufgang des Tags, eine Siegesverkündigung der Durchbruch des gewaltigen Sonnenlichts.

Tag stieg empor,
Es tönt der Hahnenschrei
... Wachet nun, wachet,
Wackre Freunde!
... Ich weck euch nicht zum Weine
Noch zum Weiberkosen,
Ich weck euch zu Hildes
Hartem Spiele!

so ruft Hjalti seine schlaftrunkenen Gefährten zum letzten Kampf auf (S. 18). Wie man sagt „Kampf wecken" (an. vekja víg), so geht in allen germanischen Sprachen das Eigenschaftswort „wach" in die Bedeutungen „wachsam, wacker, unerschrocken, munter, flink und schnell" auseinander[5]. Wakr heißt das Pferd, auf dem der Morgen reitet, und Arwakr „Frühwach" eines der beiden Sonnenrosse[6]. Ganz ähnlich steht neben Männer-

[1] HH II 42. — [2] Beow. 1800f. — [3] Beow. 2501. — [4] Grm 20; Gylf 38. — [5] Falk-Torp s. v. Vakker; Kluge s. v. wach, wacker, wecken. — [6] Grm 37.

namen wie got. und langob. Wacca, ahd. Wachar, ags. Wacer[1] der häufige Heldenname Dagr, an den Anbruch des Lichts erinnernd, welches siegreich über den Schrecken der Finsternis aufsteigt (sprechend in den Verbindungen Dagobert, Dagbjørt „glänzender Tag", Dagheiðr „heiterer Tag", as. Alfdag, ahd. Alptac, as. Osdag „göttlicher Tag", ahd. Sigitac „Siegtag", as. Hilditag „Kampftag", an. Dagmaer „berühmter Tag"[2] usw.). Dagr[3] heißt ein Bruder der walkyrischen Sigrun, und Odin selber leiht ihm den Speer, um Helgi zu töten[4]. In ags. Stammtafeln sind Baeldaeg „der leuchtende Tag" und Waegdaeg die Söhne Wödens, und der Enkel Waegdaegs und Sohn Sigegärs „des siegreichen Speerkämpfers" heißt darin Swæfdaeg, den man mit dem nordischen Swipdag „blitzender Tag", im Eddalied von Fjölswinn Solbjarts, des „Sonnglänzenden" Sohn, gleichsetzen darf[5]. Bedeutungsreich ist der Heldenname. Zunächst enthält er das gleiche wie Wakr: der Tag weckt den Kampf wie das Leben überhaupt. So weckt in der Hjadningensage Hild oder Freyja im Kampf auf der Insel Haey (von den Orkaden) nachts die Toten durch Zauber stets wieder auf und schürt die Feindschaft neu zwischen Högni, ihrem Vater, und Hedin, ihrem Entführer. Die Schlacht geht weiter einen Tag um den andern: „alle Gefallenen und alle Waffen, die auf dem Kampffelde lagen, auch die Schilde, wurden zu Stein, aber wenn es Tag wurde, standen alle Toten auf und schlugen sich, und alle Waffen waren dann brauchbar. So, heißt es in den Gedichten, sollen die Hjadninge die Zeit verbringen bis zur Götterdämmerung[6]." Germanische Kampfgier und die mythische Ausdeutung eines ewig sich wiederholenden Naturvorganges spielen in dieser Sage ineinander. Auch sonst legen nachts gewöhnlich die Helden ihre Waffen nieder und nehmen erst am Morgen den Kampf wieder auf[7]. Ja Angriff und Totschlag bei Nacht galt als tückischer Mord, als Neidingstat, und darum eines edlen Mannes unwürdig, wie die Sagas häufig hervorheben[8]. Nur ein Zauberweib rät einmal einen Kampf zu Nacht an[9]. Treffend formuliert Saxo: „Kampf bei Nacht kommt Riesen zu, Menschen nur ein Kampf bei Tag[10]." Grettir ficht nachts mit Trollen und Unholden; aller Geisterspuk ist zu dieser Zeit lebendig und mächtig, und die Ausgeburten der Nacht und des Todes, die Geister der Berge, der Stürme, der Elementar- und Pflanzenwelt verhalten sich zum eingeleibten Menschen und Tier gerade umgekehrt: die Sonne bannt sie zurück in den Stein, in den Berg, in die feste Baumgestalt, sie zerreißt die webenden Schleier der Nacht, drängt die aufwallenden Geister und Seelen nieder und läßt wie mit mächtigem Zauberschlag die Welt in glimmendem Glast sphinxartig vor sich erstarren[11]. Den Menschen aber, dessen

[1] Auch in Verbindungen: Odoacar, Vacimos, burgund. Onovaccus usw. — [2] Weiteres bei KEdSG 3 I 423; Grimm, My 183. — [3] Der Name schon auf älteren Runensteinen. Noreen, Altisl. Gramm.[3], Anhang Nr. 10. — [4] HH II 27 pr. — [5] Grimm III 379; Fj 47. — [6] Skaldsk. 47 (Th. XX 219f); Sorlaþattr FAS I 279ff.; Flat I 281f. — [7] Zum Beispiel Kampf Hjalmars und Odds in Örv. Odd. s., c. 18. — [8] Th. III 117, IV 195, 371, V 219, XV 204, XVI 354. — [9] Th. XVI 332. — [10] Saxo 224. — [11] Ein Lieblingsthema der nordischen Mythe und Sage! Vor Sonnenaufgang müssen die Zwerge in den Berg zurück, denn „Tageslicht

Leib eben noch gefesselt lag, der „wie ein Stein" die Nacht durchschlief, während die Waffen neben ihm ruhten, weckt sie zu neuem Leben und neuem Kampf. Was von der Nacht gilt dann auch vom Winter: im Frühjahr ziehen die Kampfscharen aus, im Herbst kehren sie zurück und lassen die Waffen ruhen bis zum neuen Lenz, das ist gemeinhin Sitte geblieben bis spät hinein ins Mittelalter.

Thjodrörir heißt der Zwerg, der vor Dellings Toren den Asen Kraft, den Elben Tüchtigkeit, dem Odin aber hohe Weisheit zusingt[1]. Delling „der Sohn des Glanzes"[2] ist mit der Nacht Vater des Tages[3], Thjodrörir ist „der Volkserreger, Wecker des Volks"[4]; vor den Toren des Tages warnt er das Zwergenvolk, ruft die Krieger zu Leben und neuem Kampfe auf und verkündet den siegreichen Aufgang des Lichts, das den Lichtwesen – Alben und Asen und Odin, dem Asenfürsten – Kraft und Weisheit bedeutet und ihnen Macht gibt über die Finsternis. So „weckt Salgofnir (der Hahn) das Siegervolk"[5] in Walhall alltäglich, und ehe sein Ruf erschallt, muß Helgi sich wieder von Sigrun trennen. Der Hahn entspricht dem Zwerg „Volkserwecker". Er ist zugleich Warner, Späher und Lichtkünder[6], zugleich Sohn der Dunkelheit und Bote des Lichts, von dem er ums Haupt den Strahlenkranz und im Schwanz die goldene Sichel trägt. Seine Fanfaren bei Lichtaufgang sind tongewordenes Licht[7]. Darum nannten ihn schon die Alten Trompeter[8] und verglichen ihn dem Kampfrufer und Signalgeber im Heere, und darum galt ihnen wie den Germanen sein helltönender Ruf als Gesang (wie die

tötet den Zwerg" (Alv. 36), wie denn der weisheitskundige Alwis, von Thor durch Fragen hingehalten, vom Strahl der Sonne versteinert wird. Die Sonne heißt darum „Dwalins (des Zwergenkönigs) Spielkamerad" (weil sie ihm mitspielt) bei den Zwergen (Alv. 17), und Dwalin bedeutet „der Aufgehaltene". In HHv 30 läßt sich die Riesin Hrimgerd im Scheltteifer von der Sonne überraschen und muß nun in Stein verwandelt als Hafenzeichen für immer im Meere stehen. Ähnliches von einem Riesen in einem nordischen Märchen bei Cavallius und Stephens, Schwed. Volkss. und Märchen, dtsch von Oberleitner 1848, S. 233. Ein bloßes Kerzenlicht kann schon dieselbe Wirkung haben: in Th. VIII 214f. erbricht Hörd den Grabhügel des großen Wiking Soti und besiegt den mächtigen Toten endlich damit, daß er ein Licht anzündet, vor dem „alle seine Kräfte dahinschwanden". — [1] Hav 159. — [2] KEdSG 3 I 168. — [3] Vm 25. — [4] Þióþrører steht genau parallel dem Óþrører, Hav 106; beide zu hrøra „erregen". Müllenhoffs sehr unwahrscheinliche Deutung „der mächtig Brüllende" zu einem verlorenen Verbum *rjosa erledigt sich damit. — [5] HH II 48. — [6] Shakespeare kannte noch diese Doppelfunktion und zeichnet sie im Eingang des Hamlet mit klaren Worten:

… Ich hab gehört,
Der Hahn, der als Trompeter dient dem Morgen,
Erweckt mit schmetternder und heller Kehle
Den Gott des Tages, und auf seine Mahnung,
Ob in der Erde, Luft, im Wasser oder Feuer,
Eilt jeder schweifende und irre Geist
In sein Revier.

[7] „Um zwei, Gott Lob, und um die drei Glänzet empor ein Hahnenschrei" (Mörike). — [8] Petron 74 bucinus signum dedit.

Römer canere und cantare, braucht das Altnordische gala, das gewöhnliche Wort für „singen", für seinen Schrei).

Als gewaltigen, alle Sinne bestürmenden „Anbruch" empfanden die Germanen den Aufgang des Tags und der Sonne, und die berühmten Strophen Ariels im Faust, die das Ereignis mehr noch als entfesselten Klangstrom denn als Augeneindruck schildern, ruhen auf alten Vorstellungen. So malt es Albrecht im Titurel:

Da hub die hehre Sonne
An, ihren Kreis zu schlagen:
Ich mein, die Überwonne
Von Süßigkeit möcht niemand wohl ertragen,
Wenn tönend ihre Kreise die Sonne rollt,
Saitenklang und Vogelsang
Verblaßt davor wie Kupfer vor dem Gold.

Mit Fanfaren metallischer Instrumente (Hörner, Luren), die vielfach auch in Form, Farbe und Zierat das Bild der Sonne wiederholten, verkündete der Wächter ehemals den neuen Tag oder begrüßte das Licht mit den hellen Klängen eines Tageliedes[1]. Engländer und Dänen haben ein Verbum peep bzw. pipe frem für das Anbrechen des Tages („the sun began to peep"), welches einer Herkunft ist mit to pipe, dän. pibe „pfeifen" und eine Entsprechung hat in dem plattdeutschen Ausdruck de krik vam dage „das Schrillen des Tages"[2]. Nach Grimm gehören ganz ebenso zueinander got. swigla „Flöte" und ags. swegel „Himmel", swegle „strahlend, klar", as. swigli (got. sugil, ags. sigel, segl „Sonne" wahrscheinlich dazu Ablautsform)[3]. Schon Tacitus sagt, viele Leute seien des guten Glaubens, am nördlichen Rande Skandinaviens höre man das tönende Geräusch (sonum) der Sonne, wenn sie aus den Fluten tauche[4]. Wenn „Anbruch" vom Tag schon mittelhochdeutsch ist[5], wie andrerseits unser „hell" auf ahd. hëllan „ertönen, hallen" zurückführt, so beweist das weiter, wie seit alters die Benennungen für das Helltönende und das Glänzende gleichläufig nebeneinander hergehen und eines für das andere gebraucht werden kann, da ursprünglichem Empfinden oder „für Geisterohren" beides immer zugleich anspricht[6]. Im Deutschen kommt auch der Ausdruck vor „der Tag spitzt sich schon", die Franzosen haben à la pointe du jour, die Spanier apuntare: stets vom Blitzen der Sonne[7] hergenommen. Der aufgehende Tag ist stark und gewaltig. Der junge Held besiegt die Nacht und stürzt sie vom Thron, so schildern es noch die mittelhochdeutschen Dichter[8]; er ist schnell, wie der Abend lang-

[1] Ausführliche Belege bei Grimm, My III 223. — [2] Ähnlich nnl. kriek, krieken van den dag. — [3] Falk-Torp s. v. Sol. — [4] Germ. 45. — [5] Engl. the break, auch the rush (Rauschen) oder the blush (Blinken) of day, Grimm 623, III 222. — [6] Vgl. noch ags. daegwōma, daegrēdwōma, dyne on daegrēd, ǣr dægrēde þaet se dyne becom bei Caedmon u. a. mit Stellenangabe bei Grimm, Einl. z. Andr. und El. XXX ff. — [7] Grimm, My 616, 621, III 221. — [8] Der Tag heißt rīche, er „erstarket" oder will gerīchen (siegen, herrschen), ez taget, diu naht muoz ab ir trōne, Grimm 621.

sam[1], er ist freudig und weckt bei Tieren und Menschen Wonne, Munterkeit, Gesang und Tätigkeitslust. „Nun wird er so froh, wie der Vogel über den Tag" heißt es in der Thidrekssaga[2].

Jetzt erhält der Kriegsruf der Luren und gellenden Kampfhörner eine weitere Bedeutung: dem Feinde ein Schreckzeichen, ist er der andrängenden Schar eine anfeuernde Kampfmahnung und Siegverheißung, ein Bote gleichsam des aufgehenden Lichts, das mit ähnlichem Ton vom Wächter begrüßt wird; und je heller, freudiger der Klang, desto mehr muß die zweite Bedeutung im Vordergrund gestanden haben, während das dumpf unheimliche Gellen und Heulen alter Harsthörner und Zinken der Beschwörung des Feindes vor allem dienen sollte. Es fehlt nicht an Beispielen mythischer Wirkungen solcher Hornstöße. Wate im Gudrunlied bläst so mächtig ins Horn, daß die Ecksteine aus der Mauer fallen. Mit schrillen Pfeifen zogen noch die Landsknechte in den Kampf, und bis heute sind aufreizende Fanfaren metallischer Instrumente mit scharf andrängenden Rhythmen und steigenden, das aufgehende Licht nachzeichnenden Tonfolgen nicht völlig verschwunden.

Scharf tritt uns jetzt, wenn wir zurückblicken, das Janusantlitz des Kampfgottes entgegen. Zwei Auffassungen stehen sich gegenüber, die am deutlichsten im nächtlichen Kriegeraufzug der Harier und andererseits in der Forderung, nur im Lichte des Tages zu kämpfen, zum Ausdruck kommen. Grauenhaft ist das eine Gesicht des Gottes und seiner Kampfschar. Wutgeheul dröhnt, tierische Masken von Wölfen und Ebern drohen mit aufgerissenem Rachen und bleckenden Zähnen, feuer- und giftspeiend windet sich drüber der fliegende Fahnendrache. Sieghaften Glanz aber strahlt die andere Seite. Im Goldhelm reitet der Siegesgott, Swalin, den Sonnenschild, an der Seite[3], lichtstrahlende Walkyren in seinem Gefolge. Goldglänzend heißt seine Halle hoch über Wolken in Gladsheim, der Stätte der Freude, der Wonne und heiteren Glanzes[4]. Baeldaeg und Waegdaeg „leuchtender und wogender Tag", sind seine Söhne, und Thjodrörir, der Zwerg, singt ihm vor Dellings Tor hohe Weisheit zu. Die Tiere der Tiefe, der Wolf, das Roß und die winterlichen Schwarzraben sind zu Schwänen geworden, Frühlingsboten, prangend im Schmuck schneeweißen Gefieders und im höchsten Luftraum pfeilschnell dahingleitend. Die Schwäne sind die walkyrischen Vögel. Von ihnen haben die Wunschmädchen Odins Namen und Flughemden.

[1] Grimm 624, daher auch die Redensarten: der Tag kommt einem auf den Hals, als der suntac an gelief, dō der ander morgen ūf ran oder ūf dranc, Grimm III 220. — [2] Thidr. s. c. 39 (Th. XXII 157), vgl. die Strophe der Bjarkamal, S. 18, wo der Urtext genauer hat: dagr er upp komminn, dynja hanafjaþrar „der Hähne Federn rauschen". Daz lieht mit vreuden ūf trat, Grimm III 224. — [3] Aus dem Beinamen Swōlnir darf das herausgelesen werden, vgl. Falk, Odensh. Nr. 139. Der weiße Schild, den er einmal bei Saxo (p. 66) führt, mag davon ein Nachhall sein. „Glutschild Gottes" heißt die Sonne auch im Beowulf (v. 570), „Tagschild" bei Caedmon (daegsceald 146) und der Himmel eine „Schildburg" (sceldbyrig 283, 23), vgl. Grimm, My 583. — [4] Grm 8.

Es fehlen uns noch wichtige Voraussetzungen, um schon jetzt diesen merkwürdigen Polumschwung im Kriegererlebnis zu begreifen, die Wende, die aus schwärzestem Dunkel und tiefstem Harm plötzlich das Licht aufstrahlen läßt. Nur etwas kann an dieser Stelle noch namhaft gemacht werden: Sieg heißt Über-windung, Nieder-lage ist ein Unter-liegen, Siegermut drängt daher aufwärts zur beherrschenden Höhe, und der aufrauschende Adler ist das sprechende Symbol solchen Triumphgefühls. Aber Siegermut ist gleichzeitig auch Glanzrausch. Vom Adler sagten die Alten, er schärfe seine Augen am Lichte der Sonne und prüfe die Echtheit seiner Brut daran, ob sie das Sonnenlicht mit den Augen ertrügen. So stählt der Held sein Auge am Kampfglanz und sammelt in sich ein solches Feuer, daß es lodernd aus seinen Augen bricht oder seine ganze Gestalt umleuchtet.

Daß das Siegergefühl dem Glanzrausch Nahrung gibt, bezeugen Ausdrücke wie Durchlaucht, Erlaucht, clarus, illustris, die vorzugsweise vom Siegherrn, dem König gebraucht werden. Mehr noch beweist es die Sitte der Chatten, über dem blutigen Leichnam des besiegten Feindes und der ihm abgenommenen Rüstung das verwilderte Haar erstmals zu scheren und die Stirne freizumachen, da sie glaubten, „erst jetzt den Dank für ihre Geburt abgestattet zu haben und würdig des Vaterlands und der Väter zu sein"[1]. Bekannt ist das ähnliche Gelübde Harald Schönhaars, sein Haar nicht zu scheren, bis er ganz Norwegen seiner Braut zu Füßen gelegt. Die befreite Stirn, der auszeichnende Lockenschmuck fränkischer Könige, Krone und Stirnreif erlauchter Fürsten sind alles Sinnbilder erlebter Glanzfülle, die einmal Voraussetzung rechtmäßigen Herrscheranspruchs war, mögen auch, als der Brauch zur Sitte erstarrt war, noch so oft Unwürdige, der Glanzkraft Unteilhafte mit dem Diadem gekrönt worden sein.

Von den Chatten meldet Tacitus weiterhin, sie trügen einen eisernen Fingerring „als eine Art Fessel, bis sie sich durch Erlegung eines Feindes erlöst haben". Darin spiegelt sich der Zwang, die Not, die lähmende Luft des Grauens, die den Krieger im Kampfdrang umwittert, bis die Entrückung ihn befreit. Wodan ist der Löser, Befreier, und strahlend naht er, die erwählten Helden nach Walhall zu entraffen oder sendet seine Walkyren dazu aus. Noch in späten Entrückungssagen (Stretlingerchronik und Faustbuch) ist ein Nachklang davon erhalten, wenn die Entrückung meist aus Kerkerhaft und aus harter Dienstbarkeit erfolgt und der Geist Fausts in hellem Glanz dem Gefangenen erscheint, um ihn zu seiner Braut zurückzuführen[2].

Auch in den Helden der Sage begegnet das Doppelverhältnis, und die lichte und dunkle Seite ist unterschiedlich in ihnen Gestalt geworden. Es gibt Lichthelden, die nach kurzem, steilemAnstieg zur Mittagshöhe des Lebens ihr Geschick erfüllen, aber erlöschend eine lange noch nachglühende Bahn am Himmel zurücklassen. Zu ihnen gehören Helgi und Sigfrid.

Wie Lichtaufgang begrüßen die Raben den **Helgi** bei der Geburt, und die Krieger ahnen in ihm den künftigen „Fürsten", den dogling (eigentlich Abkommen eines Königs Dagr „Tag", hier verallgemeinert als „Fürst"), wie ihn der Dichter mit einem wohl absichtlich gewählten Wort bezeichnet.

So ragte Helgi
Aus der Helden Schar
Wie der edle Stamm
Der Esche im Dorn,
Wie der mächtge Hirsch
Im Morgentau
Über alles Wild
Das Geweih erhebt,
Daß auf gen Himmel
Die Enden glänzen.

So klagt Sigrun um den gefallenen Helden[1], dem Tier ihn vergleichend, das besonderen Rang hatte bei den Germanen und bei den Goten den Königswagen zog[2].

Auch Gudrun vergleicht ihren erschlagenen Gatten einem Hirsch und sieht ihn im Traum[3] in goldenem Fell und die anderen Tiere weit überragend, aber Brynhild erschoß ihr das stattliche Tier vor dem Schoß und gab ihr dafür einen jungen Wolf, der sie mit dem Blut der Brüder bespritzte. „Stattliches Tier bin ich geheißen", so nennt sich Sigurd selber vor Fafnir, und wahrscheinlich meint auch er den Hirsch damit. Über sein frühes Todeslos tröstet ihn Gripir:

Das tröste dich,
Tapfrer Herrscher:
Dies Schicksal wird
Dir beschieden sein:
Kein edlerer Fürst
Auf die Erde kommt
Unterm Sonnensitz,
Als, Sigurd, du![5]

Ihm fällt alles wie von selber zu: Kraft, Goldes Reichtum und die Liebe der Frauen. Die Waberlohe sinkt vor ihm nieder; indem er den Drachen erschlägt, gewinnt er den Hort, und als Dienstmann Gunthers mehrt er mit seinem zugleich anderer Ruhm. Den lichten Helden stehen aber ebensoviele dunkle gegenüber, und die großartigsten

[1] Tac. Germ. c. 31. — [2] Pfitzers Faustbuch II, c. 18.

[1] HH II 37 (Th. I 149). — [2] Ein solches Vierhirschegespann nahm Aurelian 274 den Goten ab und schätzte es so hoch ein, daß er im Triumph auf ihm zum Kapitole fuhr, um die Hirsche dem Jupiter zu opfern (Scr. hist. Aug. XXVI 33, 3). Die „golden strahlende" Königshalle in Leire hieß Heort oder Heorot, weil ein Hirschgeweih den Giebel schmückte. Ein Nachhall dieser Vorstellungen im isl. Sonnenlied, wo den nordwärts fahrenden Söhnen des Nid der nach Süden fliehende Sonnenhirsch entgegengesetzt ist: Das Feld faßten die Füße noch, / Doch ragten die Hörner zum Himmel (Sólarl. 55, Übers. v. A. Baumgartner in Isl. u. d. Färöer). — [3] Gdr II 2. — [4] Völs. s. c. 27 (Th. XXI 95). — [5] Grp 23 und 53 (Th. I 141).

germanischen Dichtungen, Nibelungenlied, die Njalasaga und die dänischen Lieder von Helgi und von Starkad, haben diesen Gegensatz sehr scharf herausgearbeitet. Dem frohen, glückhaften, tapfern und freimütigen **Gunnar** steht in der isländischen Familiensaga der grimme **Skarphedin** gegenüber, „ein großer Mann, fahlfarbig, unglückhaft, trotzig und unholdmäßig“[1]. Das erinnert ganz an den S. 20ff. genauer beschriebenen dänischen Kämpen und Waffenmeister, nur daß sich **Starkad** noch mit dem Fluch dreier Neidingstaten belädt. Über **Hagen**, den wilden, finstern, grimmen, „stachlichen“ (wie er im Waltarilied v. 1421 in Anspielung auf des Namens eigentliche Bedeutung „Dornstrauch“ heißt), brauchen wir nicht viele Worte zu machen; die Thidrekssaga nennt sein Antlitz „bleich wie Bast und so fahl wie Asche“, und die gleiche Quelle suchte die Rätsel seines Wesens dahin aufzulösen, daß sie in ihm einen Albensohn erkannte[2]. So scharf hat das Nibelungenlied den Gegensatz unterstrichen, daß es Sigfrid und Gunther mit schneeweißen Rossen und Gewanden, die Brüder Hagen und Dankwart aber rabenschwarz gekleidet zur Burg der Brünhild reiten läßt. Beim lichten Helden ist blühende Jugend, beim dunklen eisgraues Alter. So tritt Helgi in Wehr und Waffen schon aus dem Mutterschoß ans Licht, während Starkad mit drei Menschenaltern noch als unbesieglicher Kämpfe umherzieht. Zu beachten ist, daß dem höhnischen, mißtrauischen, hetzerischen Wesen der Helden der Finsternis darum doch keine Verurteilung wird. Sogar Hagen steigt im Epos längst christianisierter Völker zu dämonischer Größe auf und hat mit Starkad und Skarphedin eine Härte, Heldenkraft, Zähigkeit, einen vorwissenden Ernst und todesmutigen Trotz dem Schicksal gegenüber, daß er mehr und mehr in den Vordergrund der Handlung und des Interesses tritt. Der Dichter zeichnet denn auch sein Äußeres in schillerndem Doppellicht. Er nennt ihn grauenhaft und doch von schönem Leib, mit halbgreisem Haar, aber wohlgewachsen, mit breiter Brust und langen Beinen, mit herrlichem Gang, aber schrecklichen Blicken, die aus den tiefgefurchten Zügen wie aus Rabendunkel jäh herausflammen. – Odin, der die dunkle und lichte Seite in sich vereinigt, beschützt beide, den Helden der Nacht und den Helden des Lichts, wenn sie nur wirkliche Helden sind. Er ist Ahne Sigurds, steht ihm in Fährnis und Not zur Seite und leiht doch gleichzeitig dem Starkad seine Gunst.

Der gleiche Gegensatz wiederholt sich in den Vorstellungen vom Schicksal des Kriegers nach dem Tode: bald wird er von Grauwölfen fortgetragen, bald von den Walkyren gerufen, bald muß er nieder zur Hel (so Harald Kampfzahn, obschon er der besondere Liebling Odins ist, so Brynhild, die ursprüngliche Walkyre, im Lied von ihrer Todesfahrt, und Balder, Odins eigener Sohn, der doch nach der Darstellung Saxos in offenem Kampf mit Höder fällt), bald steigt er auf zu Walhall. Zu gleicher Zeit und gleichen Orts laufen die beiden Ausdrücke „zur Hel senden“ (= töten) und „Odin opfern“ oder „nach Walhall senden“ nebeneinander her[3]. Woher dieser klaffende Widerspruch?

[1] c. 120 (Th. IV 257). — [2] Th. XXII 223. — [3] Vgl. auch Unwerth 109.

Die Lösung dieser schwerwiegenden Frage liegt in der eigentümlichen Art, wie die Germanen das letzte Ziel ihres Heldenstrebens, Kampftod und Sieg erlebten.

In der Geschichte von den Orkadenjarlen[1] wird erzählt: „In einem Sommer geschah es, daß **Finnleik**, ein schottischer Jarl, an einem verabredeten Tage für Sigurd (den Jarl der Orkaden) auf **Skidmoor** ein Kampffeld absteckte; aber Sigurd ging zu seiner Mutter, um sich wahrsagen zu lassen; sie verstand sich auf vieles. Der Jarl sagte ihr, die Übermacht würde nicht geringer sein als sieben Mann gegen einen. Sie antwortete: ‚Ich hätte dich noch lange in meiner Wollkiste aufgepäppelt, wenn ich gewußt hätte, daß du ewig leben wolltest; das Schicksal entscheidet über das Leben, aber nicht der Ort, wo man hinkommt. Besser ist es, mit Ehren sterben, als mit Schanden leben. Nimm hier dies Banner hin, das ich dir mit aller meiner Kunst verfertigt habe, und ich gewärtige, daß es denen den Sieg bringt, denen es vorangetragen wird, aber den Tod dem, der es trägt.‘ Das Banner war mit großer Handfertigkeit und ausgezeichnetem Geschick gewirkt; es war in Gestalt eines Raben gemacht, und wenn der Wind in das Banner blies, so war es, als wenn der Rabe die Flügel spreitete. Jarl Sigurd war sehr zornig über die Worte seiner Mutter… Er zog gegen Jarl Finnleik nach Skidmoor… Als die Schlacht entbrannte, wurde der Bannerträger Jarl Sigurds totgeschossen. Der Jarl rief einen andern Mann auf, das Banner zu tragen, und als sie eine Zeitlang gekämpft hatten, fiel derselbe. Drei Bannerträger des Jarls fielen so, aber er errang den Sieg.“

Einige Zeit nachher fährt Jarl Sigurd nach Irland, König **Sigtrygg Seidenbart** zu Hilfe gegen den Irenkönig **Brjan**, und am Karfreitag 1014 kommt es zu der berühmten Schlacht bei **Clontarf**, östlich von Dublin. „Da fand sich niemand, das Rabenbanner zu tragen, und so trug es der Jarl selbst und fiel dort, aber König Sigtrygg floh. König Brjan fiel, indem er den Sieg gewann[2]“ (vgl. S. 91).

Nichts kann schärfer germanische Kriegerhaltung beleuchten als dieser Auftritt. Das Schicksal entscheidet über das Leben, aber nicht der Ort, wo man hinkommt; darum ist es besser, mit Ehren zu sterben, als mit Schanden zu leben, das ist des Heldenwissens letzter und tiefster Schluß. Die eigene Mutter überreicht dem ergrimmten Sohne das Banner mit der rätselhaften Doppelbedeutung, daß es Sieg bringt, denen es vorangetragen wird, aber den Tod jenem Tapfersten, der es voranträgt. Kampf macht das Leben erst lebenswert, Siegrunen ritzen die Recken auf ihre Waffen, und Sieg wünschen die Frauen ihren ausziehenden Männern[3]; aber der Krieger weiß wohl, daß der letzte Sieg nur feil ist um den Tod, und jedes Siegergefühl bleibt ihm darum, wo es aufbricht, von Todesfackeln umzuckt. An Odin ist beides gelegen, Tod und Sieg. Er verlangt das „Gebührende“[4] von jedem Menschen, und das ist der Tod, und mißt jedem, der in seinen Dienst tritt, das Leben zu[5]. Wer sich Odin weiht, hat Sieg im Leben, aber

[1] Th. XIX 32 f. — [2] Ergänzungen dazu im Bruchstück von Thorstein, dem Sohn Siduhalls, Th. XII 142. — [3] Am 33. — [4] Skaldsk. c. 1 (Th. XX 122). — [5] Vgl. die Kampfstrophe Utsteins in der Hálfss. (Edd. min. 73): Möge es niemand gelüsten Mit mir zu kämpfen; Denn mir

unerwartet muß er hinweg und verfällt dem Gotte (Harald, Sigmund), es sei denn, er gebe wie Aun von Schweden, um sein Leben zu verlängern, einen Sohn um den andern Odin zum Opfer hin[1]. Aber der Tod selber wird zum Sieg, wenn der Krieger den Heldentod fiel. Im Hakon-Lied stellt der König sterbend die vorwurfsvolle Frage an die Walkyre:

Was schiedest du, Skögul,
So die Schlacht?
Wir waren doch des Waffen-
Glücks wert!

Aber Skögul tröstet ihn damit, daß er ja doch als Sieger falle:

Des walteten wir,
Daß die Walstatt dein:
Doch deine Feinde fliehn[2].

Sigmund, der oft den besonderen Schutz Odins erfahren, wird doch schließlich vom Gott in der Schlacht gefällt. Der Dichter des Eiriksliedes kennt ihn aber als vornehmsten Einherjer, der mit Sinfjötli von Odin gesandt ist, dem gefallenen König Erich Blutaxt entgegenzugehen und ihm in Walhall einen würdigen Empfang zu bereiten. Sigmunds Frage an den Schlachtengott tönt wie eine Erinnerung an das eigene Geschick:

Warum nahmst du ihm das Kampfglück,
Wenn er kühn dich dünkte?

aber die Antwort Odins:

Nicht weiß man gewiß,
Wann der Wolf, der graue,
Auf den Asensitz anstürmt[3].

sagt ihm, daß sein Tod sinnvoll war und Odin durch der Welt Ordnung der Krieger im Jenseits bedarf. Daher ist beides gut, Sieg oder Tod, wenn es von Odin kommt, wie Snorri von den Schweden sagt:[4] „Oft meinten sie, Odin offenbare sich ihnen, bevor große Kämpfe stattfanden. Einigen verlieh er dann den Sieg; andere aber entbot er zu sich nach Asgard, und beide Lose dünkten sie gut[5]."

Schwerttods Glück wehrt Nornentücke.
Klage nicht, daß ich kläglich
Kriech' aufs Bett als Siecher

spricht Kormak, der Skalde, Steingerd seiner Geliebten gedenkend, als er von einem Riesen gepreßt, langsam dahinstirbt. Nur der Kampfsturm gibt wahre Befreiung; darum läßt sich mit dem Kampfspeer zeichnen, wer im Bette dahinsiechend den Strohtod stirbt.

wurde, als ich noch jung war, Die Lebenszeit zugemessen, Ich habe ein unbeugsames Herz in der Brust, Da es mir Odin in der Jugend schuf. — [1] Th. XIV 51. — [2] Str. 12 Sk. B. I 58 (Th. II 200). — [3] Str. 7 Sk. B. I 165 (Th. II 197). — [4] Vgl. S. 8. — [5] Ähnlich im Innsteinlied Str. 121 (aus der Hálfsſ. Edd. min. 37): Hier sah ich alle Krieger mit gleicher Tapferkeit dem einen folgen; mögen wir uns glücklich wieder zusammenfinden, nachdem wir dahingegangen sind; das Leben ist nicht leichter als der Tod.

Von manchem germanischen Helden wird erzählt, er sei, ein Lachen auf den Lippen, gestorben[1]. Wo es sich zum Hohne verzieht (wie bei Högni, da man ihm das Herz herausschneidet[2]), da mag man es als „ein Zeichen äußerster Hartnäckigkeit"[3] und jener grimmen Zähigkeit im Ertragen von Wunden verstehen, von der es in den Sagas kräftige Beispiele gibt. Aber in andern Fällen lebt darin etwas vom wahren Walhallglauben und der darauf gründenden Gewißheit, daß kein Schicksal besser sei als der Schlachtentod. Der Kampf heißt ein Tanz im Beowulf[4] und andernorts „der Walkyre allfreudiges Spiel"[5]. Nach skaldischem Ausdruck „singen" die Pfeile[6], die Schwerter[7] im Kampf, der davon „Gunns Lied" oder „Lied der Schwerter"[8] heißt. Mit schwermutsvollem Lied dichtet sich der dänische Wiking Asbjörn über die furchtbaren Todesqualen hinweg[9]. „Sie jauchzten vor Wonne in der Schlacht, als ob sie voll Ruhm und Glück aus dem Leben scheiden würden; aber auf dem Krankenlager jammerten sie, als ob sie ein schimpfliches und erbärmliches Ende finden würden", sagt Valerius Maximus[10] (wahrscheinlich aus Posidonius) von den Kimbern.

Trotz alledem liegt eine schneidende Ironie in der Gewißheit, daß letzter Sieg und tiefster Rausch nur feil sei um Tod und Lebenseinsatz. Die waffenklirrende, brandungsschwere, spielfrohe Dichtung der Skalden ist gesättigt mit freudigem Tatenmut, dröhnt im Kampfsturm, strahlt im Ruhmesglanz, und doch schillern die einzelnen Wendungen

[1] Halfs lachender Tod im Innsteinlied mit Betonung ans Ende gestellt Edd. min. 37; Agnars Tod Saxo 56. Von Hrolf sagt Hjalti bei Saxo 63:

Aber inmitten der Schrecken, der wechselnden Kriegsgeschicke
Seh ich mit heiterem Blicke stets lächeln den Enkel des Frotho (Herrmann).

Nachdichtung davon Th. I 181. Weiteres bei Herrmann, Saxo II 169_{3}. — [2] Akv 24, Am 62 (Th. I 46, 79), Völs. c. 39 (Th. XXI 127). Auch im Waltharilied 1421 ff. scherzt er über seine Wunden und lacht dem Tod ins Gesicht. — [3] Ammian XVI 12, 48 ff. von den im Tode noch höhnenden Allemannen. — [4] v. 1587. — [5] In der Strophe des Isländers Hromund Sörkvirssohn Th. XVII 64. — [6] Sie heißen „singende Maide" Th. VII 45. Der fliegende Pfeil „singt ein Aarlied", d. h. sein Schwirren gleicht dem heiseren Schrei des Adlers nach dem Rätsel Edd. min. 111 (Th. II 158). — [7] Das Schwert singt ums Haupt HH II 31. „Daß ein grimmes Kampflied die gute Klinge überm Haupt ihr sang" Beow. 1521. „Des kalten schwirrenden Schwertes Zunge hat scharf gesungen" Th. XV 73. Schwerter, die an der Wand plötzlich erklingen, verkünden Krieg Th. XXIV 78. Lärm und Getöse der Schlacht klingen sinnenfällig wieder aus den Strophen Thorbjörn Hornklofis (vom Kampf Harald Schönhaars in Götland 872):

Heiser schreiend die Straußaxt
Schwirrte. Gere klirrten.
Fand der Göten Feind da (Harald)
Frohen Sieg, als drohend
Hallt' auf Kämpenhälsen
Hell'n Speerliedes Gellen. (Niedner, Th. XIV 106.)

[8] Th. VII 47, XV 32, davon „jemandem ein Lied singen" = „töten" z. B. Bósasaga (Jiriczek), S. 31, ein Ausdruck, der heute noch (abgeschwächt für „jemandem schwer zusetzen") in der Sprache lebt. — [9] Th. XVII 116 f. — [10] II 6, 11.

alle im Zwielicht: ein leises Schüttern nur, und das Lächeln des Helden verzieht sich zum Spott, das Lied der Waffen wird zum heiseren Schrei, das singende Schwert schwirrt schreckend ums Haupt, und eine Schlange kriecht aus dem sonst heiligen Pferdeschädel (Örwar Oddsage). Ein Murmeln der Norn, die am Kampfglück webt, und Odins Glanz verzuckt wie der seines Gefolges; grimmhöhnend mäht er, ein hagerer Griesgram, seine eigenen Söhne nieder, es heult der Wolf, es krächzt der Rabe, und Adler schreien im Gezweig. Unglück und Tod kündet ihr Ruf, und schon lechzen sie nach dem Blut der Gefallenen.

Von den Tieren Odins hat der Rabe besonders diese Doppelbedeutung. „Eine passende Gefolgschaft (dygg fylgia) scheint mir für den Krieger der dunkle Rabe", sagt der Kampfgott selber zu Sigurd[1], und dem König Heidrek legt er das schöne Rätsel vor:

Kein Häutchen so licht,
Kein Rabe so schwarz,
Kein Schaft so richt.
König Heidrek,
Kannst du es raten?

Er meint damit den Rabenflint (hrafntinna)[2], den in Island mehreren Ortes vorkommenden Obsidian, dessen Wertschätzung aus dieser Strophe erhellt. Wenn der glänzende Stein nach dem Raben heißt, so beweist das aber umgekehrt auch, daß die Inselleute für die Schönheit des dunkelschimmernden Rabengefieders wohl empfindlich waren, wie denn das Wohlgefallen an schwarzem Glanz auch aus an. blakkr „schwarz", engl. black (zu blakra „blinken", vgl. unser „blank") spricht. Aber wie blakkr=blank in merkwürdigem Doppellicht von „schwarz" und „weiß" schillert (neben black hat das Englische blank „weiß", vgl. ital. bianco und unser blecken „weiß schimmern"), so hat das dunkelhelle Aufschimmern des Raben bald gute, bald üble Vorbedeutung.

Heilbringender Angang — für Helden ist es,
Wenn ein schwarzer — Rab' sie umschwebt (S. 15)

aber Loki heißt eine Unglückskrähe (meinkráka)[3]. Glückverheißend erscheint die Walkyre Hliod in Krähengestalt in der Wölsungensaga (S. 10), und ebenda bringt ein Rabe dem Sigmund das heilende Blatt für die Wunden Sinfjötlis[4]. Demgegenüber heißt Aslaug, die „asenhelle" Tochter Sigurds und Brynhilds, verächtlich Kraka, die Krähe, solange sie bei ihren bäuerlichen Pflegeeltern in Armut und schwarzen Kleidern Ziegen hütet[5]. Fleisch vom Raben, vom Wolf und der Schlange macht Gutthorm gierig zur Meineidstat an Sigurd, aber ein Rabe sagt den Mördern vom Baum die Rache voraus:

[1] Rm 20. — [2] Edd. min. 112 (Th. II 159). — [3] Lok. 43. — [4] Völs. c. 8 (Th. XXI 52). — [5] Ragnarss. Lodbr. c. 1, 5 und 6 (Th. XXI 139 ff..) Krähe verächtlich auch Völs. c. 9 (Th. XXI 57), wo Sigrun gelobt, Hödbrodd, dem ihr Vater sie versprochen, „nicht mehr Liebe erweisen zu wollen, als einem Krähenjungen" und Th. XIV 56, wo die Dänen den Schweden zum Zeichen, daß ihr König Ottar bei ihnen gefallen, eine Holzkrähe schicken mit dem Bemerken, ihr König wäre gerade so viel wert wie diese.

Euer Blut wird Atlis — Eisen färben,
Des Meineids Strafe — Die Mörder treffen[1].

Raben verkünden den Tag und den Ruhm Helgis, aus dem Erscheinen und Krächzen zweier Raben entnimmt Hakon Jarl, daß Odin sein Opfer angenommen habe[2]; König Waldemar läßt in der Schlacht auf der Gradeheide (1157) sein Heer dort aufstellen, wo ein Rabe sich niederläßt[3]. Beide erringen den Sieg. – Zwei Raben begleiten Högni und Skarphedin auf ihrem Rachezug in der Njalasaga und Eyjolf und Hrafn Oddsohn in der Sturlungensaga, und „dem Hrafn gefiel das gut", sagt der Sagaschreiber[4]. – Der alte Hromund aber hört aus der heiseren Stimme des Raben, der sich frühmorgens auf sein Fenstersims setzt, nur Blut und Totschlag heraus und ahnt Böses für sein Haus, wie denn wirklich am gleichen Tag alle Bewohner des Hofes einem Überfall zum Opfer fallen[5].

Schwankend ist das Kampfglück, doppelzüngig (Tweggi), zwiegesichtig der Gott wie der römische Mars:

Gott Mars, er lächelt falsch und wild.

Heute rot, morgen tot. Wer weiß es, wie in der Schlacht die Blitze einschlagen, wo sie treffen? Den Tapfersten kann die Heerfessel anfallen, der lähmende Schreck, der dem Tode ausliefert.

Das normannische Rabenbanner tritt jetzt schärfer in seiner Bedeutung heraus. Von den Nornen gewoben[6] als ein sichtbarliches „Kampfgewebe" (wie die Angelsachsen die Schlacht bezeichnen), weht es, ein Heiligtum (vē), in der Kampfscharen Mitte, vom Kampfsturm entfaltet und dem Walten der Skuld, der kriegerisch=walkyrischen Norn, ganz überlassen. Auf der für gewöhnlich bildlosen, weißen Fläche erscheint ein Rabe, aufflatternd, kreischend, wenn Sieg in Aussicht steht, indes die Flügel niedersinken, wenn Unglück droht. So hörten die Germanen römischer Zeit aus den Schwellungen ihres dumpfdröhnenden Schildgesangs das Brandungsgefälle der Schlacht heraus. Schon sein bloßer Klang wird als Wahrzeichen für den Kampfausgang gedeutet: je nachdem es durch die Schlachtreihe dröhnt, gilt der Schreck den Feinden oder den eigenen Mannen[7]. Und Ähnliches sagte ihnen das freudigere oder dunklere Pferdegewieher[8].

Sieges= und Unglücksbote zugleich, ist der Rabe Vogel Odins, dem auch die Fahnenstange heilig ist (S. 91_5). Rabengott oder Rabenerforscher (Hrafnäß, Hrafnaguþ, Hrafnfreistuþr) heißt er davon, und man könnte in der Zweiheit seiner Lieblingsraben und =wölfe einen abermaligen Hinweis auf das schwankende Wechselglück des Kampfes erkennen. Zornwütig nimmt Jarl Sigurd das doppeldeutige Banner aus der Hand

[1] Br. 4 sumir Gothormi af gera deildo. Gere, sonst Name von Odins Wolf, ist nach einer Thula der SnEd (Sk. B. I 676 Str. 1) auch Bezeichnung des Raben. — [2] Th. XIV 227. — [3] Th. XIX 367. — [4] Th. IV 172 und Strl. II 232 ff.; vgl. auch Grimm, My 490. — [5] Th. XVII 62. — [6] Vgl. S. 91_4. — [7] Tac. Germ. c. 3. — [8] Vgl. S. 93 und Grimm, My 932 aus Dempster, Ant. rom. 3, 9 equos hinnitu alacriore et ferociore fremitu victoriam eminari etamnunc militibus persuasum est.

seiner Mutter. „Könnt ich ihn treffen, den schrecklichen Gott, nicht leicht entkäme der Ränkeschmied… Wie die Katze die Maus, zerkrallt ich den Kriegsgott!“ so flucht Bjarki dem Schlachtenherrn, als er ihm plötzlich als Feind im Kampfe entgegentritt (S. 18). Dem strahlendsten Heldentod ist solche Bitternis beigemischt und empfindet sich um so herber, wenn der Tod den Leib anfällt, ohne die Seele im Kampfsturm zu lösen. Dann tritt jene Erstarrung ein, die mit dem eigenen Leben die Züge der Umwelt zur grauen Maske vereisen läßt. Der Sterbende und die um ihn trauern, hadern mit dem Gott. „Ungerecht teilst du unter Kriegern des Kampfes Glück“, wirft Loki dem Götterfürsten vor[1], und Dag, der die traurige Pflicht auf sich nimmt, den Vater am eigenen Schwager zu rächen, und Odins Speer zu der Mordtat an Helgi erhält, lenkt den Fluch der Schwester auf Odin ab:

Alles Unheil
Ist Odins Werk,
Der zwischen Schwäger
Schuldrunen warf[2].

Wenn uns dieses Kapitel im Kampferlebnis einen polaren Wechsel scharf entgegentreten ließ, müssen wir zum Beschluß einer griechischen Mythe gedenken, die jene Wende noch deutlicher macht und schon um ihrer engen Beziehungen zu den Sigfridsagen und Wodanmythen Aufmerksamkeit verdient. Eine ganze Gruppe wichtiger Züge sind es, welche den argivischen Perseusmythus mit germanischen Überlieferungen zusammenschließen und in fast engere Verbindung mit diesen als mit den übrigen griechischen Sagen bringen. Haupttat des Zeussohnes Perseus ist der doppelte Sieg über die Meduse und über den Drachen. Er macht sich damit nicht nur selbst unüberwindlich, sondern gewinnt der Herrin des Kriegs Athene das Symbol ihrer Schreckgewalt, das schlangenstarrende Medusenhaupt. Erinnert schon die Art, wie die Tat eingeleitet wird – bei einem Gastmahl (eranos) legen die Teilnehmer Gelübde ab; die andern versprechen ein Pferd zur Brautfahrt des Königs, Perseus verspricht das Medusenhaupt – an die Sitte germanischer Krieger, beim Julbier auf den Kopf des Ebers die im neuen Jahr zu leistenden Taten zu beschwören, so ist viel auffallender noch, wie die Tat nun ausgeführt wird. Von den Nymphen oder Najaden erhält Perseus zum Kampfe drei Gaben: den Helm des Aïdes, Flügelschuhe und einen Sack, um das Gorgonenhaupt darin zu bewahren und dessen furchtbar versteinernden Blick, solange es nötig ist, abzuwehren. Der letztgenannte Zug ist häufig in den isländischen Sagas. Stets gelten die Augen als von besonderer Zaubermacht, und um sie unschädlich zu machen, wird dem Zauberer ein Sack über den Kopf gezogen[3]. Der Helm des Aïdes macht den Helden unsichtbar im Kampf, während er selber alles sieht; er ist also nichts anderes als der Tarnhelm, den auch Sigfrid von den Alfen hat. Deutet schon das auf einen Berserkergang wie bei Sigfrid, so sprechen die entraffenden Flügelschuhe eine noch offenere

[1] Lok. 22. — [2] HH II 33 (Th. I 149). — [3] Zum Beispiel Th. VI 118, 120, XIV 122, XXI 267.

Sprache. Der Spiegel endlich, den Perseus der Gorgo vorhält, mag bedeuten, daß der Kampf weniger leiblich als seelisch-abbildlich zu verstehen sei.

An die Tötung der Meduse schließt sich der Drachenkampf an. Andromeda, dem Namen nach die „Maid mit dem männlichen Mut“, ist in der Nähe an den Felsen gekettet und harrt des Befreiers, wie Krimhild auf Sigfrid im Seyfriedlied (S. 233) oder Brynhild in der nordischen Sage (S. 234f.).

Aus dem Rumpf der Meduse springt im Augenblick, da Perseus das Haupt lostrennt, das Flügelpferd Pegasos und Chrysaor, deutsch „Goldschwert“. Perseus schwingt sich auf Pegasos durch die Lüfte davon, das Haupt der Gorgo in seiner Linken. Den Pegasos verstanden die Griechen als „Quellenpferd“, und berühmte Quellen wie die Hippokrene des Helikon dankten nach der Sage seinem Hufschlag den Ursprung.

Der ganze Mythus ist verstirnt, und Perseus mit hochgeschwungenem Schwert, das blutige Haupt in der Hand (der Wechselstern Algol), die gefesselte Andromeda hinter ihm, das drohende Meerungeheuer darunter, das Flügelpferd aus dem Wasser aufsteigend, hoch am Himmel aber Kassiopeia und Kepheus, die Eltern der Gefesselten, sind heute noch bekannte Bilder des Sternenhimmels.

Aus der deutschen Mythologie können wir ein genaues Gegenstück zu Perseus, dem Reiter mit dem Kopf der Meduse, erschließen. In mittelalterlichen Texten ist häufig die Rede von Pharaildis oder Herodias, die mit dem blutigen Haupt des Johannes am Himmel hintanzen müsse in alle Ewigkeit[1]. Nur von Mitternacht bis zum ersten Hahnenschrei darf sie ruhen und sitzt dann auf Eichen oder auf Haselstauden. Doch wird ihr von den Menschen hohe Ehre zuteil, und viele Frauen reiten in ihrem nächtlichen Zuge mit. Daß sich im Kleid der jüdischen Legende eine germanische Mythe verbirgt, wird sofort klar, wenn wir andernorts diese Herodias an Stelle der Diana, Holda, Hilde oder Perchta an die Spitze des wütenden Heeres gestellt finden. Sie wird der Diana oder Bensozia (= bona socia, mittelalterliche Übertragung von Holda) geradezu gleichgesetzt, heißt „Leuchte oder Herrin der Nacht“ (noctiluca vel praesides noctis domina), und Pharaildis, mnl. Verelde (ver Elde) hat Grimm als sprachlich sauber erklärbare niederländische Umbildung aus „Frau Hilde“ oder „Frau Hulda“ nachgewiesen.

Eben im Mnl. ist nun aber die Benennung Vroneldenstraet (Frau Hilden- oder Huldenstraße) für die Milchstraße bezeugt, die anderwärts auch Heerweg oder Helweg[2] heißt, weil nach volkstümlichem Glauben das wilde Heer Wodes auf ihm zieht. Verelde oder Hilde ist das wesenentsprechende Gegenbild Wodans auf weiblicher Seite, wie wir denn schon gelegentlich dieser weiblichen Führerin der schweifenden Scharen unter dem Namen Holda, Holla (S. 80_4), Perchta, wilde Ursel oder Frau Gaude (auch Gaur S. 143) begegneten. Wahrscheinlich ist Gaude aus dem Wodansnamen selbst abzuleiten. Vielleicht darf man weiter gehen und unter den Bildern der Milchstraße insbesondere den Perseus für Pharaildis-Verelde oder den wilden Reiter in Anspruch nehmen. Wie ein gewal-

[1] Genaueres bei Grimm, My 234ff. — [2] Grimm, My III 106.

tiger Sternwirbel steigt sein kühn geschwungener Bogen am Horizonte auf, und es liegt nahe, von dieser Stelle die Umfahrt auf dem Helweg ausgehen zu lassen. Damit würde sich eine noch engere Beziehung zwischen Perseus-, Sigfrid- und Wodansagen knüpfen.

Zornig bläst in der uns erhaltenen niederländischen Bearbeitung der Pharaildislegende[1] das gespenstische Haupt des Johannes die liebesbetörte Jungfrau von sich. Wie im Wirbelsturm treibt sie seither als kunstreiche Vortänzerin durch den Luftraum. Noch heute wird in der Gegend des niedersächsischen Celle der Wirbelwind aus der in Lüften kreisenden Herodias erklärt. Wie im Mittelpunkt des griechischen Mythus das starrende Gorgonenhaupt steht, verstirnt im Wechselstern Algol, der noch den Arabern als erschreckliches Zauberwesen (Gūl) galt, so muß das gespenstische Haupt also auch in der deutschen Urmythe eine wichtige Rolle gespielt haben. Und wirklich finden sich in den Wodansagen wichtige Andeutungen davon. Es ist vor allem in Süddeutschland weithin bezeugter Glaube, daß der Schimmelreiter oder wilde Jäger seinen Kopf unterm Arme trage[2], und wir erinnern uns sogleich, daß ja auch Odin im Norden ein abgeschlagenes Haupt, zwar nicht sein eigenes, aber das des ihm wesensverwandten Mimir stets mit sich führt. Noch deutlicher spricht für die Verbreitung dieser Vorstellung das große Kontingent von Heiligen mit dem Kopf in den Händen, die auf germanischem Boden ganz besonders häufig sind (Alban von England und Alban von Mainz, der Name erinnert an den Schimmelreiter; Cuthbert von Durham, den Kopf des Oswald tragend und Schwäne neben sich; Dionysius, der Nationalheilige von Paris; Lucanus und Martialis ebenfalls in Frankreich; Felix, Regula und Exuperantius in Zürich, Gebhard von Konstanz usw.). Sie zeigen meist auch sonst noch auffallende Wodanzüge und gehören wie der Dionys in Frankreich, Alban in England oder die Züricher Stadtheiligen meist zu den Vornehmsten ihres Gaues. Ein Mythus von Wodan und einem abgeschlagenen Haupt muß also auch einmal bei uns bekannt gewesen sein, und wir dürfen ihn der Perseussage vergleichen. Dann erhält sofort auch der früher erwähnte Zug vom Herausschlagen der heiligen Quelle durch Wodans Gaul sinnvollen Bezug. Denn eben Pegasus ist ja das brunnen-eröffnende Quellenroß. Im Norden ist der Mythus dem Wesen nach gleich, aber äußerlich etwas anders gewendet. Mimir ist zum Quellgeist geworden. Da man aber in germanischer Zunge (wie übrigens auch in andern Sprachen) vom Ursprungsort eines Brunnens als vom „Brunnenhaupte" spricht[3], konnte sich der Zug vom abgeschlagenen Kopf des Mimir trotzdem daneben erhalten. Endlich vergleicht sich dem Dichtergott Odin, daß der griechische Pegasus zum Dichterroß geworden ist.

Wir sehen, die griechische Perseusmythe hat ihr genaues germanisches Gegenbild[4], nur daß das, was dort einheitlich von Perseus erzählt ist, hier teils auf Sigfrid, teils auf

[1] Ysengrimus ed. Voigt II 71 ff. — [2] S. 77 und Bechstein, Sagenb. Nr. 915. — [3] Uhland, Schr. VI 206_1, in vielen Ortsnamen (Brunhoubitum, Bronnhaupten u. a.) erhalten, vgl. auch lat. caput fontis. — [4] Auch daß Odin sein Auge in Mimirs Quelle birgt, hat sein Gegenstück in der Perseussage, da Perseus das Auge der Graien in den Tritonsee wirft (Preller, Griech. Myth. II 67).

Wodan übertragen ist. Wir werden also auf eine gemeinsame idg. Urmythe zu schließen haben, die übrigens zu den Griechen vielleicht über Persien gekommen ist[1].

Die Bedeutung des abgeschlagenen Hauptes kann nun nicht mehr zweifelhaft sein. Wenn Athene selber gorgopis, die „Gorgoblickende" heißt und unter ihrem Schild die Schlange sich ringelt, so bringt das zum Ausdruck, daß sie selber die Meduse ist, selber die Bannkraft der Gorgoaugen, den Basiliskenblick der Schlange, die lähmende Schreckgewalt ihrer Ägis besitzt. Alle Abzeichen der Parthenos auf der athenischen Burg, der Drache, das doppelte Gorgoneion auf dem Schild und der Brust, das Schlangenvlies, die geflügelte Nike in der Rechten, der Speer, der Schreckenshelm mit der Sphinx und den Flügelpferden (anderwärts Greifen) bilden ein Ganzes, eine geschlossene Einheit im Erleben, vom Künstler, besser von seinem Volk zum rätselhaftesten Götterbild verdichtet, vom Mythus aber in immer neuen Bildern auseinandergefaltet (Tafel VII). Ist es nötig, darauf hinzuweisen, wie der raffende Sturm in den Greifen, Flügelpferden, Niken Andeutung findet, nicht minder aber in dem Zuge des Mythus, daß der Meduse der beschwingte Pegasus wie rasend entfährt, daß die eine Gorgo Euryale, die „Weitspringerin", heißt und die Meduse und Athene selber früher als Läuferinnen dargestellt wurden?

Wichtiger ist nun der jähe Wechsel, der in der Meduse scharf zum Ausdruck kommt. Ich habe an anderem Orte gezeigt, wie der ihr entsprechende Stern am Himmel Algol – der hellste der Wechselsterne – durch seinen Phasenwechsel die Beziehung zur Gorgo erhielt und wie er gleichzeitig im 2. Jahrtausend, im Zeitalter wichtigster Mythenbildung, die große Wende im Frühlingsäquinoktium, den Niedergang des Vollmonds (Meduse) unter den Äquator und den Aufgang des Jungmondes (Chrysaor), den Sturz des Winters und der Nacht und den Herrschaftsantritt des sommerlichen Tages bezeichnete[2]. Sage und Dichtung wissen ebensoviel von der Schönheit wie von der abschreckenden Häßlichkeit der Meduse zu berichten. Grinsend, mit Eberhauern im Mund und mit Plattnase stellt sie die ältere Kunst dar; die jüngere wußte mit der spielenden Leichtigkeit des griechischen Meißels Schönheit und bleiches Entsetzen in ihrem Antlitz zu vereinigen. Deutlicher spricht, daß neben Perseus im furchtbarsten Kampf gegen die Ungeheuer der Tiefe die jungfräuliche Pallas leuchtenden Glanzes steht, und daß seiner als Lohn nach der Sage die mannliche Maid und Königstochter Andromeda wartet. Sieghaft wird er auf geflügeltem Renner von der blutigen Walstatt emporgetragen, und die eben noch starrende Meduse tritt ihm entgegen als strahlende Braut. So steigen, während Nike der Hand entschwebt, vom Haupte die Flügelrosse der Parthenos auf, und niedergerungen sind die tobenden Stürme der gorgogepanzerten Brust.

[1] Die Übereinstimmung erlaubt uns, die eine Mythe zur Erklärung der andern herbeizuziehen und umgekehrt. Wenn aus astrokosmischen Erwägungen heraus der Geburtstag des Perseus auf Wintersolstitium fällt (vgl. Bf. Die Perseusmythe in Die Wissenschaft am Scheidewege von Leben und Geist FS L. Klages 136 ff.), so muß dasselbe für Sigfrid gelten. Vielleicht hängt damit zusammen, daß bei den Angelsachsen an jenem Tage ein großes Fest môdra niht „der Mütter Nacht" gefeiert wurde (Beda, de temp. rat. c. 13; Grimm, My 628). — [2] FS Klages a. a. O.

Walkyren-, Fylgien- und Schicksalsglaube

Im Gefolge seiner Walkyren zum Holzstoße Balders reitend, war Odin auf den von Ulf Uggason 987 besungenen Wandbildern in der isländischen Halle Olaf Pfaus dargestellt[1].

Siegvater sandte
Skögul und Göndul (Walkyren),
Könige zu kiesen,
Wer von Yngwis Enkeln
Zu Odin fahren
Und in Walhall weilen sollte,

so beginnt das Lied des Skalden Eywind auf den Tod Hakon des Guten 961[2]. Odin heißt selber „Kampftote kürend“ (S. 122). Warum bedient sich der männliche Kampfgott einer Schar von Mädchen bei diesem Amt?

Odin ruft die erwählten Helden aus der Schlacht zu sich. Er rettet seine Lieblinge aus dem Getümmel und schafft ihnen Ruhm, Sieg und langes Leben. Wer gab ihm solche Macht, da doch die Norn über Leben und Tod entscheidet?

Odin hängt an der Weltesche neun Tage lang, er fällt zur Erde und wird voller Weisheit, runenkundig und allen Zaubers mächtig. Der Baum trägt seither von ihm den Namen „Roß des Schreckers“, Yggdrasil. An der Wurzel der Esche fließt der Urdbrunnen. Zwei Schwäne schwimmen darauf. Sein Wasser ist so heilig, daß alle Dinge, welche hineingelangen, weiß werden wie das Häutchen unter der Eierschale. Die Nornen schöpfen aus ihm alle Tage und besprengen den Baum, damit er nicht faule. Die Götter haben dort ihre Gerichtsstätte. Eine Quelle liegt unter der anderen Wurzel. Allvater gibt sein Auge als Pfand, um einmal aus der Quelle zu trinken. Mimir, der Quellhüter, ist so weise, daß sein abgeschlagenes Haupt noch Orakel kündet. Was zwingt den Vater der Menschen und Zeiten unter den schicksalsträchtigen Baum? Was suchen die Götter seinen Schatten, um zu beraten und Recht zu sprechen? Warum dies Werben um einen Trunk Weisheit, dieser Einsatz des köstlichsten Pfandes, dies hingegebene Hängen und Harren, vom Durste gequält und verwundet vom Ger? Ist dieser Götterfürst Herr und Allwalter aus eigener Machtvollkommenheit nicht? –

Wir kommen zu den schwierigsten Fragen der germanischen Religion, aber treten zugleich in deren Zentrum ein, wenn wir den Schicksalsglauben nun näher ins Auge fassen. Zum erstenmal in diesem männlichen Glauben tritt uns das weibliche Element bestimmend entgegen, ja wir finden den Kampfgott von ihm abhängig. Als Unglücks-

[1] Skaldsk. c. 2 (Th. XX 128). — [2] Th. II 198.

träume den Balder ängstigen und von den Göttern niemand Rat weiß, stürmt Odin zur Hel und erweckt im Totenhügel die Seherin, daß sie ihm das Kommende sage; und das Hauptgedicht vom Schicksal der Götter, vom Werden, Untergang und Erneuerung der Welt ist nicht Odins selbsteigenes Wissen, vielmehr ein Gesicht der Seherin, das er sich von ihr künden läßt.

Das Bild von Walhall krönt sich mit der Schar der Schenkinnen, dem Gefolge helmbewehrter Schildmaide, und es strahlt davon in erwärmter Helle, in eigenartiger Ganzheit und Pracht. Zugleich aber steigen die Rätsel auf im Wesen der Walkyren selber. Warum ist Skuld mit dem Nornennamen unter ihnen, während die Namen der andern Walkyren teilweise mit Odins Beinamen zusammengehen (Gǫll „Lärmerin, Kämpferin“ entspricht dem Gǫllnir-Odin; Geirǫnul „mit dem Speere vorstürmend“ dem Geirǫlnir; Swipul „die Schnelle, Veränderliche“ dem Swipall; Gondul „die Zauberkräftige“ dem Gǫndlir; Walþǫgn „Kampftote empfangend und verzehrend“ dem Walþǫgnir) oder einfach auf Kampfspiel und Krieg hinweisen (Hildr, Gunnr „Kampf“, Geirahǫþ „Speerkämpferin“, Geirþriful „Gertreiberin“ usw.[1])? Warum erscheinen sie in lichter Schwanengestalt und dann wieder als Krähe, als Unglücksrabe? Wie können sie Disen „schützende Flurnixen“ heißen und gleichzeitig als Fylgien, Folgewesen beschrieben werden?

Unter den Liedern skaldischen und eddischen Ursprungs bleiben, wenn wir von den schillernden Gestalten der Sigrun und Brynhild vorläufig absehen, vier, nämlich Harald-, Eirik- und Hakonlied[2] und die aus der Njálssaga bekannten Darraþarstrophen[3], welche die gleichsam hoffähige Auffassung der Walkyren in der Wikingerzeit wiedergeben. Und doch, wie klaffen hier noch die Wesensgegensätze auseinander: in den ersten drei Liedern die seither klassisch gewordene Vorstellung von den helmbewehrten „Siegjungfrauen“[4], den „lichthaarigen, funkeläugigen“, die sich des Ruhmes der Tapfersten freuen, die von Odin gesandt werden, auf der Walstatt die Helden zu kiesen, die in der Himmelshalle die Bänke bereiten, die Helden beim Einzug empfangen und ihnen Met und den Minnetrunk reichen.

Auf der anderen Seite das grausige Bild einer halb unterirdischen Kammer, wo zum eintönig aufreizenden Liedkehrreim:

Webet, webet
Gewebe des Speergotts

zwölf Weiber ein blutiges Gewebe wirken:

Geflochten ist es
Aus Fechterdärmen
Und stark gestrafft
Mit Streiterschädeln;
Kampfspeere sind

[1] Näheres bei Golther, Der Valkyrjenmythus. Abh. bay. Ak. 18, 2, 1888, 22 ff. — [2] Th. II 191 ff., 195 ff., 198 ff. — [3] Th. IV 375 ff. und II 48 ff. — [4] Th. I 200.

Die Querstangen,
Der Webebaum Stahl,
Das Stäbchen ein Pfeil;
Mit Schwertern schlägt man
Schlachtgewebe.

Mit Siegschwertern weben sie, „daß Schäfte brechen, Schilde krachen, durch Harnische der Helmwolf dringt", und singen erregende Kampfstrophen dazu:

Vorwärts stürmet
Ins Feindesheer,
Wo unsre Freunde
Wir fechten sehen!..
Das Werk ist gewoben,
Die Walstatt rot;
Volksverderben
Fährt durch das Land..
Blutige Wolken
Wandern am Himmel.
Rot ist die Luft
Von der Recken Blut..

Schließlich zerreißen sie selber ihr Gewirktes, und mit den Fetzen, die jede in der Hand hält, reiten sie fort, sechs nach Norden und sechs nach Süden.

Derselbe Gegensatz wie bei Odin erscheint hier bei seinen Walkyren wieder, nur weiter noch nach den Polen Höhe und Tiefe, Siegesglanz und Todesgrauen aufgeklüftet.

Aus seinem gewachsenen Zusammenhang heraus betrachtet löst das Walkyrenlied bereits einen Teil der aufgeworfenen Fragen. Entstanden nach der blutigen Schlacht bei Clontarf (1014), in der die früher erwähnten Wikingfürsten Sigtrygg von Dublin und Jarl Sigurd von den Orkaden geschlagen wurden, die Iren siegten, aber ihren König Brjan verloren, wird das Lied von der Überlieferungsquelle (Njala) auf ein Ferngesicht zurückgeführt, welches zwei Männer, weit voneinander und weit vom Schlachtfeld, in Caithneß und auf den Färöern in der Stunde der Schlacht hatten[1]. Das Gesicht ist Wirk-

[1] Das Gesicht ist nicht ohne Parallele in der nordischen Literatur. In der Jomswikingersaga (Th. XIX 396ff.) wird Palnir krank darüber, daß er sich für den Tod seines Bruders Aki an König Harald Blauzahn von Dänemark nicht rächen kann. Um ihm aufzuhelfen, vermittelt ihm Sigurd, sein Ziehbruder, eine ehrenvolle Heirat mit Ingiborg, der Tochter eines gautischen Jarls. In der Brautnacht träumt Ingiborg, sie webe im Hofe an einem grauen Gewebe. Da fiel ein Webstein mitten aus dem Gewirke hinten herab, und es zeigte sich, daß alle Websteine Mannshäupter waren. Als Palnir fragt, wessen Haupt denn der heruntergefallene Stein gewesen sei, antwortet sie: König Haralds. Da meint Palnir: „Besser ist das als nicht geträumt." Ingeborg empfängt in der Nacht einen Sohn Palnatoki, der später wirklich die Rache ausführt und König Harald mit seinem Pfeile tötet.

lichkeit, und das aufschütternde Geschehen dieser Wirklichkeit reißt einen Abgrund auf, der bis in die Tiefe der webenden Nornen hinunter den Blick eröffnet. Denn wir wissen, das Rabenbanner zieht dieser Schlacht voraus, das Gewebe des Schicksals mit dem bald aufflatternden, bald niederschauernden Vogel, von der Mutter des Jarls, nach älterer Überlieferung von drei Schwestern – den Nornen – zur Mittagszeit gewoben[1]. Das Gewebe der Fahne ist der wirkliche Spiegel der Schlacht: wīgspēda gewiofu „Gewebe des Kampfglücks" heißt ags. die Schlacht[2] und stǫng Darraþar ist an. die Fahnenstange, wie in unserm Lied das Kampfgetriebe vef Darraþar „Gewebe des Speergottes"[3] heißt. Die Mutter selbst stößt den Jarl in die Schlacht mit der Mahnung, sein Schicksal auf sich zu nehmen.

So wählen die Walkyren „die dem Tode bestimmten" Heldenkrieger; als ørlǫg drýgia (ags. orleg dreogan) „Krieg treiben" bezeichnet das Wölundlied[4] ihr Handwerk mit dem Wort für Krieg, welches wie ahd. urlag, mhd. urloug zugleich „Verhängnis, Schicksal", eigentlich „Urbestimmung, Urgesetz" bedeutet. Sie „wirken" im doppelten Sinne tätigen Eingreifens im Kampf und des Webens am Schlachtgewebe. Wyrd, die nordische Urd, im Ags. „das Schicksal" schlechthin und dann „der Tod", stellt sich zu idg. *uert „winden, flechten" (erhalten in unserem „Wirtel"), ist also „die Weberin", wie sie denn in der vorerwähnten Stelle des Reimliedes das Schicksal „zuwebt". Sie lenkt die Geschicke der Schlacht, „errettet den Tapferen oft, wenn ihm Tod nicht verhängt war"[5], aber „versagt andern den Waffenruhm"[6] und reißt sie unerbittlich in den Tod[7], denn „sie geht immer, wie sie muß"[8]. Sie ist waelgrimme „todesgrimm"[9], wie die Glossen das ags. waelcyrge „Walkyre" mit dem Namen antiker Kriegs- und Todesdämonen (Erinys, Tisiphone, Alekto, Bellona) wiedergeben. Das entspricht ganz ihrer finsteren Seite im Walkyrenlied und entspricht ihrer Gleichsetzung mit dem Raben, dem dunkeln

[1] Vgl. S. 91 und 171. — [2] Beow. 697, vgl. Reimlied 70 Me þaet Wyrd gewaef. Das älteste Zeugnis ist Guthlac 1325 (Mitte des 8. Jahrhunderts) þonne seo þrag cymeþ, wesen wyrdstafum. Weiteres bei Philippson 228. — [3] Edd. min. 59, Str. 6. Mit der Bedeutung „Speer" für darraþr (gemäß ags. daroþ, nom. pl. daroþas) kommt man nicht aus, da in der Verbindung vef darraþar bei der Bedeutung „Speergewebe" der Singular befremden müßte und stǫng darraþar (Fahnenstange) Hrv. Odds. VII, 22 (Edd. min., S. 70) unerklärt bliebe. Ich stehe daher nicht an, mit Falk Odenh. Nr. 17 Darraþr Dǫrruþr als Odinsnamen zu erkennen, um so mehr als das Wort SnEd II 494 neben dem Odinsnamen jalfaþr als Bezeichnung zweier Nägel (an der Fahnenstange vgl. S. 91_5) erscheint. Darraþr ist „Speergott", und in beiden Ausdrücken vef Darraþar und stǫng Darraþar ist der Name gewählt mit Rücksicht auf das alte, dem Wodan geweihte Kampfzeichen und Schlachtheiligtum, die Fahne mit Speerstange (S. 96). Es schwebt also allerdings die Bedeutung noch gleichsam zwischen „Weihespeer" und „Speergott", darum, weil im Speer und der daran angehefteten Fahne Wodan anwesend oder erscheinend gedacht wurde. Die Njala hat, wie noch zu erwähnen, aus Dǫrruþr einen Eigennamen gemacht und bezeichnet so den Mann aus Caithneß, der das Gesicht von der Schlacht hatte. Auch das spricht dafür, daß im Lied Darraþr Eigenname und dann eben des Schlachtengottes war. — [4] Vkv 1. — [5] Beow. 572. — [6] Beow. 2574. — [7] Beow. 477, 1205. — [8] Beow. 455. — [9] Gen. 996.

Totenvogel, der waelcēasig „Leichen auswählend"[1] heißt, ein Ausdruck, der sich mit waelcyrge genau deckt. Krähengestaltig fanden wir auch im Norden Hliod, die Wunschmaid Odins in der Wölsungensaga, und von einem Raben erfährt die Walkyre im Liede Thorbjörns das Nähere von der Seeschlacht am Bocksfjord, die Harald Norwegen zu Füßen legte. Kraka heißen mehrere spätere Sagengestalten, in denen Reste walkyrischer Vorstellungen bald mehr, bald weniger deutlich weiterleben[2].

Jener angelsächsische Ausdruck waelcēasig enthüllt uns möglicherweise den Ausgangspunkt der Walkyrenvorstellung. „Kiesen", das im Beinamen Odins Walkiösandi erscheint und für die Tätigkeit der Walkyren gebraucht wird, hängt wie „küren" mit nhd. kosten, lat. gustare, gr. γεύω zusammen, und die waelcyrge-Walkyre wäre danach ursprünglich als leichenfressender Vogel zu denken, wie auch der oben erwähnte Walkyrenname Walþogn bestätigt[3]. Das hat sein genaues Gegenbild an der keltischen Morrigan, die meist in Krähengestalt (dann heißt sie auch Bodb „Kampf" oder Bodb catha, altgäl. Catabodua) auf dem Schlachtfeld die Leichen ausweidet oder auf einem Pfeiler sitzend Unglück prophezeit[4]. Mit keltischem Einfluß auf die Krähenwalkyre muß also gerechnet werden, zumal gerade die erwähnten agſ. Bezeichnungen der keltischen Vorstellung besonders nahe kommen. Da Walkiösandi und Walþognir aber auch Beinamen Odins sind, so wäre auch für den Walkyren- und Rabengott eine altertümlichere Stufe anzunehmen, auf der er durch Leichengenuß seine Kraft mehrend gedacht wurde.

Jetzt wird bereits klar, warum Skuld, die jüngste der Nornen, unter den Walkyren ist, und das Spinnen der Kampfmädchen am Seestrand im Wölundlied[5] tritt in Parallele zum Weben der Walkyren angelsächsisch-normännischer Überlieferung. Auch Brynhild wird von Sigurd im Turm überrascht, da sie eben die Taten des Helden auf Goldgrund wirkt[6].

Man hat entgegen der ausdrücklichen Sagaüberlieferung im Walkyrenlied nichts weiter als ein grandioses dichterisches Bild sehen wollen; aber man verkannte durchaus damit den Charakter der nordischen Poesie und nahm ihr, was zum mindesten ihre besten Stücke vor der Dichtung der Romanen auszeichnet: das unmittelbar Seherische. Mag die kunstgeübte Hand eines Dichters nachher darübergegangen sein, so haben wir doch darum keinen Grund zu bezweifeln, daß der Kern des Liedes ein wirkliches Ferngesicht war. Denn eben solcher begleitenden Gesichte vor oder bei wichtigen Ereignissen ist das germanische Schrifttum voll. Wahrträume und Zeichen gehen den Schlachten und Kämpfen voraus, wie sie ähnlich aus dem klassischen Altertum bekannt sind und von den griechischen und römischen Autoren oft aufgezählt werden. Aber es kennzeichnet die germanischen Berichte vor den römischen, daß sie bestimmter gehalten sind, daß die Träume und Zeichen weniger allgemeinsymbolischen Sinn tragen (der des Zeichendeuters bedarf), sondern meist unmittelbar das Geschehen spiegeln, indem der Beteiligte

[1] Exod. 164; Philippson 68. — [2] z. B. Saxo 130. — [3] Vgl. Falk, Odensh. unter Nr. 156. — [4] A. Bertholet, Rel.gesch. Leseb. 13: Die Kelten, S. 22. — [5] Vkv 1. — [6] Völs. c. 25 (Th. XXI 91).

oder aber ein ihm Nahestehender meist weiblichen Geschlechts, seine Frau oder Mutter, den wirklichen Verlauf der Ereignisse oft mit allen Einzelheiten des Hergangs und Ortes im Schlafe voraussehen. Die Kämpfenden erscheinen dabei häufig in Tiergestalt, in den uns bekannten Berserkermasken als Wölfe, Eber, als Adler und Habichte. Ich führe nur einige Beispiele aus der Njálssaga an und überlasse es dem Leser, aus der Fülle der Zeugnisse in den isländischen Familiensagas sich selbst noch einzelnes zusammenzulesen[1]:

Dem Gunnar von Haldenende wird in einer Fehde an den sogenannten Knabenhügeln ein Hinterhalt gelegt. Die Feinde sind in großer Überzahl und lauern ihm auf, als er in Begleitung von zwei Brüdern zu einem Besuche ausreitet. Kurz bevor die drei die verhängnisvollen Hügel erreichen, wird Gunnar sehr schläfrig, legt sich nieder und fällt sogleich in tiefen Schlaf. Die Brüder merken an seinem Stöhnen, daß er schwere Träume hat, und fragen ihn nach dem Erwachen darüber aus. Was Gunnar erzählt, ist genau das, was kurz darauf geschieht: wie sie von dreißig Männern angefallen werden, die ihm im Traum als Wölfe vorkamen; wie er mit Schwert und Hellebarde scharf auf sie losgeht; wie sein Bruder fällt, er selbst aber darum sich nur wütender wehrt und endlich alle auseinandertreibt[2].

Flosi hat durch einen furchtbaren Mordbrand den Njal und sein Haus vernichtet. Die unerhörte Tat bringt die ganze Insel in Aufregung, und den Mordbrennern droht ein schlimmer Ausgang. Im Traum sieht Flosi einen Mann im Ziegenfellmantel mit einem Eisenstab aus einer Fluh heraustreten, der nennt sich Eisen-Grim. Er ruft die Freunde und Mannen Flosis mit Namen auf, die einen früher, die andern später, gibt vor, zum Allthing aufzubrechen, um Geschworene und Urteiler zu mustern, und verkündet dort schwere Kämpfe. Dann verschwindet er wieder im Berg; Flosi aber erwacht voll Entsetzen und fragt einen Freund nach seiner Meinung über den Traum. „Ich habe eine Ahnung", äußert sich dieser, „daß die wohl alle todgeweiht sind, die gerufen sind." Flosi unternimmt nun eine große Werbefahrt und bringt einen ansehnlichen Anhang zusammen. Aber es kommt trotzdem so, daß er im Kampf, in den das Thing ausartet, einen Großteil der Leute verliert und mit dem Rest außer Landes gehen muß[3].

Yngwild weint, als ihr Bruder Thorwald sich von Flosi bestimmen läßt, mit zum Allthing zu reiten. „Warum weinst du, Mutter?" fragt Thorkel, ihr Sohn. Sie antwortet: „Mir träumte, mein Bruder Thorwald sei in rotem Rock gewesen, und er kam mir so eng vor, als wäre er ihm angenäht. Mir war auch, als sei er unten in roten Strümpfen mit schlechten Bändern drumgewickelt. Mir tat der Anblick leid, da ich wußte, daß es ihm so unbequem saß; aber ich konnte nichts dazu tun." Sie lachten darüber und nannten es Unsinn und sagten, ihr Geschwätz solle sie nicht am Thingritt

[1] Es sei noch erwähnt, daß die Beispiele in den Liedern, etwa Am 14ff. (Th. I 73), vom selben Typus sind wie in den Sagas und eine direkte Verbindungslinie bis zu den Warnträumen des Nibelungenliedes hinführt. — [2] Th. IV 144. — [3] Th. IV 292. —

hindern. Aber Thorwald ist nachher unter den ersten, die in der Thingschlacht getötet werden[1].

An die Seite der Schlafträume treten Ferngesichte im Wachzustand, und wie bei jenen zeigen die vielen individuellen Einzelheiten, daß sie auf wirkliche Erlebnisse zurückgehen. Die Njala hat auch dafür charakteristische Beispiele:

Auf dem Hofe Njals lebte ein steinaltes Weib, die hatte so ihr Wissen und sah in die Zukunft, doch war sie uralt, und die Njalssöhne nannten sie die Alterstolle, weil sie viel schwatzte – und doch traf viel davon ein. Eines Tages war es, daß sie einen Prügel in die Hand nahm und hinters Haus ging zu einem Haufen Vogelgras: sie schlug auf den Unkrauthaufen und verwünschte ihn, ein elendiges Ding, das er sei. Skarphedin lachte darüber und fragte, warum sie so wütig sei auf den Unkrauthaufen. Die Alte sagte: „Diesen Unkrauthaufen wird man nehmen und Feuer damit anmachen, wenn Njal drinnen verbrannt wird . . . Werft ihn ins Wasser . . . oder verbrennt ihn schleunigst!" „Das wollen wir nicht tun", sagte Skarphedin, „denn es findet sich schon anderes zum Feueranmachen, wenn's das Schicksal so will, auch wenn's nicht der Haufen ist." Die Alte schwatzte den ganzen Sommer von dem Unkrauthaufen, man solle ihn hereintragen; doch wurde nichts draus[2].

Der Mordbrand kündigt sich auch andern Menschen an unter anderm durch den berühmten „Geisterritt", der zu den wiederkehrenden Gesichten gehört, und wie uns ausdrücklich gesagt wird, jedesmal ungewöhnliche Ereignisse ankündigt. Das Beispiel sei darum noch ausführlich wiedergegeben, weil es mit dem Walkyrenritt und wütenden Heer eine gewisse Verwandtschaft hat. Es zeigt, wie sich wiederholende Erscheinungen „mythisch" werden können, der Mythus also umgekehrt in jenen seine Wurzel hat. Dem Geisterritt ganz entsprechend werden ja auch die reitenden Walkyren nur bei wichtigen Schicksalsentscheidungen gesehen[3].

Weitab von der Mordbrandstätte lebte ein junger Mann; der hörte, da er einst nachts vors Haus trat, ein lautes Krachen, so daß ihm war, als bebe Erde und Himmel. Darauf schaute er gegen Westen: ihm war, als sehe er dort einen Kreis, feuerfarbig, und in dem Kreise einen Mann auf grauem Pferde: der kam schnell näher, er ritt scharf; er trug einen Feuerbrand in der Hand. Er ritt so nah an ihm durch, daß er ihn genau sehen konnte; er war schwarz wie Pech. Er sprach mit lauter Stimme dieses Gesätz:

Reite ein Roß –
Reif deckt sein Haupt,
Stirnhaar ist naß –:
Ich Unheilstifter.
Glut an den Enden,
Gift in der Mitte:

[1] Th. IV 296. — [2] Th. IV 272. — [3] Man sieht bei solchen Gelegenheiten auch die Götter (Vigagl. s. c. 21) und Alfen (Biskupas. I 417 Gudm. s. c. 6) in großen Scharen reiten.

Wie der fliegende Stab
Sind Flosis Pläne!
Wie der fliegende Stab
Sind Flosis Pläne!

Da war ihm, als schieße der Mann den Brand nach den Bergen im Osten, und als breche ein mächtiges Feuer aus ihnen empor, so daß ihm war, er sehe davor nichts mehr von den Bergen. Der Mann schien ihm ostwärts in das Feuer hineinzureiten, und dort verschwand er. Darauf ging er ins Haus und zu seinem Bett und war lange bewußtlos und kam wieder zu sich: er erinnerte sich an alles, was ihm erschienen war, und erzählte es seinem Vater; aber der sagte, er möge es dem Hjalti Skeggissohn erzählen. Er ging hin und erzählte es ihm. „Du hast den Geisterritt gesehen", sagte Hjalti, „und das deutet immer auf große Ereignisse[1]."

Das Todansagen im zweiten Gesicht war so verbreitet, daß die germanische Sprache ein eigenes Wort für „dem Tode verfallen, dem Tode bestimmt" besitzt. Diese Bedeutung hat ebenso ags. fæge (schott. fey) und as. fēgi wie an. feigr[2]; sie lebt fort in ndl. veeg „dem Tode nahe", tirol. feig „fast reif" (vom Obst) und spaltet sich in der neueren Sprache, offenbar nach der Haltung des Todgeweihten, in die gerade gegenteiligen Bedeutungen von „keck, unverschämt" (älteres Allem.) und von „feig, zaghaft" (schweiz. „faul, morsch").

Die enge Verbundenheit mit dem verhängten Geschehen hatte zweierlei Folgen für den Glauben: Sie zeugte und befestigte von Mal zu Mal die Vorstellung von Folgegeistern, von denen wir nachher reden, und sie rief einem Wissen um die Unentrinnbarkeit des Geschicks, das dem Schicksalsglauben der früheren Griechen nichts nachgibt und den schärfsten Kontrast zur männlich-selbstbewußten Heldenethik bildet. „Alles Unheil ist vorbestimmt", sagt Sigrdrifa-Brynhild im gleichen Atemzug zu Sigurd, da sie ihn zur Wahl auffordert („die Wahl steht dir frei!"), ob er ihr ewige Treue schwören oder sie verlassen wolle[3]. „Keiner überlebt seinen Schicksalstag"[4], „für den Todgeweihten ist in allem Gefahr"[5], damit weisen beherzte Männer immer wieder die Warnstimmen ab, die sie auf Unheil und Gefahr aufmerksam machen wollen. – Gudrun hat, ihre Brüder zu rächen, die eigenen Söhne getötet. Die blutige Speise reicht sie dem Atli, tötet ihn selber und verteilt den Königsschatz unter das Gefolge. Nicht eine Einzelschuld, wohl aber ein furchtbar abrollendes Schicksal spürt der Dichter dabei:

Das Schicksal ließ sie wachsen
Und die Schätze wandern[6].

Wie bezeichnend ist das Gespräch, welches in der Sturlungensaga zwei Mädchen beim Waschen in Thingwellir über ihre Heiratsaussichten führen: „Was meinst du, Schwester, wie lange es dauern wird, bis sich ein Freier meldet, um uns zu werben, und was

[1] Th. IV 272 f. — [2] Kluge s. v. feig. — [3] Sd 20. — [4] Th. XI 236. — [5] Fm 11. — [6] Akv 39 (Th. I 51).

glaubst du wohl, was uns da aufbehalten ist?" „Darüber mache ich mir wenig Gedanken", antwortet die jüngere Schwester, „... denn alles ist vorherbestimmt, und es nützt nichts, sich darüber aufzuhalten oder darüber zu schwatzen." „Gewiß", sagt die Ältere, „ist alles bestimmt, selbst Geringeres als die Schicksale der Menschen. Aber gleichviel, trotzdem möchte ich, daß du mir sagst, welches Los du dir wählen würdest." „Ich schlage vor", sagt die Jüngere, „daß wir dies Gespräch fallen lassen, denn gesprochenes Wort nimmt Flügel an." So plaudern sie fort, und die begehrliche Ältere läßt nicht los, bis die Jüngere sich über ihre geheimen Wünsche erklärt. Es findet sich, daß einige Zeit später die beiden Auserwählten zufällig in Thingwellir vorbeikommen. Thorwald, der Erwählte der jüngeren Schwester, gefällt jetzt plötzlich auch der älteren besser, und listig bestimmt sie, daß sie den Mann bekommen solle, der sich nachts an die äußere Bettkante lege, weil sie weiß, daß dies eben die Gewohnheit Thorwalds war. „Wie solltest du die Betten nicht verteilen können, wie du willst", sagt die Jüngere, „unser Schicksal wird sich doch so gestalten, wie es bestimmt ist." Zufällig legt sich diesmal Thorwald an die innere Planke, und die jüngere Schwester erhält den Mann ihrer Wahl[1].

Fast unübersehbar sind die Zeugnisse eines ähnlichen Fatalismus[2], dem doch der Held ein stolzes „Und sei's drum" oder „Trotzdem" entgegenwirft. Dem schwermutsvollen Schlusse Hamdirs: „Heldenruhm bleibt uns, ob heut oder morgen wir sterben; niemand sieht den Abend, wenn die Norne sprach", stehen die gleichsinnigen Mutworte Beowulfs[3] gegenüber:

Das Ende des Lebens ist allen gewiß,
Drum leiste jeder, solange er kann,
Tapfere Tat, daß den toten Helden
Der nie verwelkende Nachruhm kröne.

Wie als Ausdruck astrologischen Zwangs empfinden sich die Worte, die Hakon Jarl an der letzten Zufluchtsstätte zu seinem Unglücksgefährten äußert: „Wir wurden in einer Nacht geboren, so werden auch unsere Todestage nahe beieinander sein[4]." Der

[1] Th. XXIV 101 ff. — [2] Beow. 455, Th. XI 313, XV 167, XVII 177; Grp 24, HH II 21 mit reicher Sammlung von Parallelstellen in KEdSG 3 I 119. – Die Götter sind demselben Schicksal unterworfen. So sagt Skirnir, der göttliche Bote Freys (Skm 13):

Besseres kennt als mutloses Klagen,
Wer zur Reise bereit ist:
Auf einen Tag ist mein Alter bestimmt
Und meines Lebens Lauf.

Im Mannenaufruf Attilas bei der großen Völkerschlacht auf den katalaunischen Feldern kommen die Worte vor: „Diejenigen, die siegen sollen, trifft keine Waffe, diejenigen, die sterben sollen, zerschmettert ihr Schicksal, auch wenn sie nicht im Kampfe stehen. Warum sollte das Geschick die Hunnen zu Siegern über so viele Völker erhoben haben, wenn nicht, um sie vorzubereiten auf die Freude dieser Schlacht?" Das klingt sehr germanisch, ist aber auch von einem Goten, Jordanis, stilisiert. — [3] Beow. 1387 ff. — [4] Th. XIV 257.

Anfang des Lebens enthält schon sein Ende: Mit der Geburt treten die Nornen ein und messen dem Neugeborenen zu, was das Leben ihm bringen wird, Ruhm und Reichtum, Unglück und Tod[1].

Schicksal ist Zwang, Drangsal und Not (an. nauþr f. „Notwendigkeit, Not, Knechtschaft", got. nauþs „notgedrungen, geknechtet" zu idg. *neu- „drängen"), und was „wird", geht germanisch in die Bedeutung des Vorherbestimmten (daher der gleichzeitige Passiv- und Zukunftsgebrauch des Wortes!) und des Müssens über (an. verþa = „werden, müssen[2]"), wie denn Urd-Wyrd, der Name der ältesten Norne zu gemeingerm. „werden" (got. wairþan, an. verþa, ahd. wërdan, ags. weorþan) gehört. Fest verknüpft, einem Netze gleich, ist alles in des Geschehens Zusammenhang. Werden ist Weben, das sagt nicht nur die Urbedeutung von Wyrd: gleiches meint unser „Wirklichkeit" (zu wirken = weben) und an. auþna „Schicksal, Glück" (auþinn „vom Schicksal vergönnt", auþr „Reichtum"; ahd. al-ōd „freier Besitz", as. ōd „Besitz, Wohlstand", ags. ēad „Besitz, Reichtum, Glück" <germ. *aud, idg. *audh Nebenform von *vedh „weben" vgl. lit. audmi „weben"). „Er wird unterm Himmel der herrlichste Fürst, sein Schicksalsgewebe breitet in allen Landen sich aus", verkündet Regin von Sigurd voraus[3]. Und als Helgi geboren wird, kommen Nornen nachts in den Königshof, dem Schatzspender das Schicksal zu schaffen:

Sie schnürten mächtig
Schicksalsfäden,
Als Sturm die Burgen
In Bralund stürzte.
Goldnes Gespinst
Spannten sie aus,
Festend es mitten
Im Mondessaal.

Sie bargen die Enden
In Ost und West,
Des Fürsten Land
Lag dazwischen;
Nach Norden warf
Neris Tochter
Eins der Bänder
Unzerreißbar[4].

[1] Vgl. die eben zitierten Worte Skirnirs. Vsp 20 heißt es von den Nornen: „Sie wählten das Leben aus für die Menschenkinder", d. h. sie setzten die Dauer fest und wie es sich gestalten sollte. [2] Hrv. Odds. c. 30 Boer S. 57 Deyja verþr hverr um sinn sakir „jeder muß einmal sterben"; c. 4 Boer S. 11 Ingjaldr kvaþ svá vera mundu verþa, sem hann vildi „das werde so geschehen müssen, wie er wolle". — [3] Rm 14. — [4] HH I 1 ff. (Th. I 153).

In oft mythisch gesteigerten Zügen unterstreicht die Heldensage den vorbestimmten Zusammenhang, der, nach dem Ausdruck der älteren Schwester in der erwähnten Episode der Sturlungensaga, selbst Geringeres als das Schicksal der Menschen begreift und umfaßt. Dem **Sigmund** lockert sich von selber das Odinschwert, das niemand sonst aus dem Stamm zu ziehen vermochte (S. 11), und der Fels gibt jedem von den Söhnen **Björns**, wenn seine Reifezeit gekommen, die Erbwaffe von selber frei (S. 49_6)[1]. Manchem Riesen ist verhängt, von einem ganz bestimmten Helden zu fallen[2], und Grani setzt nur unter Sigurd zum Sprung durch die Waberlohe an. So hat alles sein Gesetz (urlag), auch das zeitliche Geschehen, und ist als Teil fest eingeordnet oder „gelegt" in das Ganze. Getragen vom Schicksal ist, wer immer den reifen, richtigen Augenblick zum Handeln findet, wofür denn das Altnordische (wie das Griechische) ein eigenes Wort dagrāþ besitzt.

Selbst die Götter entrinnen dem Schicksal nicht, stehen nicht außerhalb, ob es auch scheinen mag: das ist die letzte Weisheit im Seheringedicht, der Leitgedanke, welcher die sprunghaft wechselnden Gesichte innerlich verklammert und die Bilder zum spannenden Geschehen zusammendichtet: In Urtagen geschah es, daß die Götter die Lande aus dem Abgrund, aus der gähnenden Kluft des Chaos hoben, daß sie Midgard schufen, die Zeiten benannten, den Gestirnen ihre Bahnen wiesen, Altäre gründeten und goldenes Werkzeug im Feuer schmiedeten.

Sie pflogen heiter
Im Hofe des Brettspiels;
An blitzendem Gold
Gebrach's ihnen nicht, –
Bis drei gewalt'ge
Weiber kamen,
Töchter der Riesen
Aus Thursenheim.

Man spürt es ruckartig, wie mit diesem „Bis" eine Wende sich anmeldet, wie das Verhängnis einbricht in das heitere Götterleben, wie aus der Tiefe das Schicksal sich naht in Gestalt der drei Nornen **Urd**, **Werdandi** und **Skuld**, in **Heid**, der Zauberin riesischen Bluts, in der Betörung und im Wahn um das Gold. „Da kam zuerst Krieg in die Welt": Krieg ist entfesseltes Schicksal und mit diesem eines Worts (urlag). Die Götter können den Krieg nicht hindern, so schleudert denn Odin den ersten Ger (wie Hagen grimmhöhnend den Streit eröffnet, da er das annahende Verhängnis nicht mehr wenden kann), und in ununterbrochener Folge entrollt sich das Schicksal, Kampf schließt sich an Kampf, die Gegensätze verschärfen sich, der geliebteste aller Götter fällt, die Fesselung Lokis gibt nur kurze Waffenruhe, dann mehren sich die unheilvollen Zeichen, es gärt bei den Riesen und gärt bei den Menschen, die Lokibrut wächst drohend heran,

[1] Th. XXI 261 ff. — [2] Th. XVII 99, 118.

unter ungeheuren Erschütterungen macht sie sich frei, grimmwütend stürmt sie mit den Thursen zum letzten Kampf, zum „Götterschicksal", wie die Edda sagt; den obersten Göttern ist bestimmt, zu fallen und unterzugehen; alles Alte versinkt – aber dem Schoße des Schicksals entsteigt eine neue Welt, schöner als die alte, ein Zeitalter, besser als das vergangene.

Das Schicksal wächst von innen heraus wie ein Baum, der, in der Tiefe wurzelnd, langsam groß wird, wie die Esche, die hoch und gewaltig aufgewachsen, in ein Steinalter zurückreicht und in der Tiefe neun Weltreiche mit ihren drei mächtigen Wurzeln umklammert.

Das Schicksal ist die heilige Mitte des Lebens. Aus seinem Schoß fließt Reichtum und Not (auþr und nauþr), Glück und Unglück, Leben und Tod. An. skǫp, im Plural für Schicksal gebraucht, ist zugleich Genital[1], und skǫp schließt sich an got. gaskapjan, ags. scyppan, as. skeppian, ahd. scaffōn „schaffen, verordnen, bestimmen", das in Schöffe „Verordner", in unserem „Beschaffenheit" und in der Endung -schaft weiterlebt. So ist des Schicksals Wirken ewiges Werden (Urd und Werdandi haben davon den Namen), ein Weben und Schaffen, und allem, was wird, sind Lebensanteil und Eigenart von ihm zugemessen.

Grausam schneidet die dritte der Schwestern den Faden ab, und Urd selber heißt todesgrimm; aber die Nornen führen auch ins Leben ein, und ihr Schoß ist überströmende Fülle. Mit dem Fruchtkorb im Schoß erscheinen sie auf römisch-germanischen Muttersteinen; sie wohnen am Urdbrunnen, schöpfen Tag um Tag Wasser daraus und besprengen damit den Baum, damit er nicht faule. Kann es länger zweifelhaft sein, was es bedeute, daß die Götter alle Tage zum Urdbrunnen reiten, um im Schatten des Schicksalsbaums Gericht zu halten, daß bis an die Schwelle neuester Zeit in Bezirken altangesessenen Bauerntums die Dorfältesten sich unter der Linde versammelten, um zu beraten, über die Landlose zu bestimmen oder als Schöffen Recht zu schaffen?

Hier ist der Ort, die Bedeutung des germanischen Königtums schärfer zu beleuchten. Von der Königin **Ragnhild**, der Mutter des großen **Harald Schönhaar**, heißt es im Königsbuch: „Sie träumte große Träume; denn sie war gar weisen Sinnes. Einst träumte sie folgendermaßen: Es kam ihr vor, als stünde sie in ihrem Gemüsegarten, und da glaubte sie aus ihrem Hemde einen Dorn zu ziehen. Während sie ihn aber noch hielt, wuchs er so, daß ein mächtiger Baumschößling daraus wurde. Das eine Ende reichte herab bis in die Erde und schlug dort gleich feste Wurzel. Zugleich war das andere Ende des Baumes schon oben in der Luft. Der Baum erschien ihr bald so groß, daß sie kaum noch über ihn hinwegsehen konnte. Dazu war er verwunderlich stark. Der unterste Teil dieses Baumes war rot wie Blut, der Stamm weiter oben schön grün, noch höher

[1] Die Nornen sind Geburtshelferinnen, vgl. Fm 12: Sage mir, Fafnir … welche Nornen bringen in Nöten Hilfe und erlösen durch Zauber die Mütter von Leibesfrucht?

hinauf aber am Geäst war er schneeweiß. Es waren da viele große Zweige am Baum, oben wie unten. Die Äste des Baumes waren so groß, daß sie sich über ganz Norwegen, ja noch weiter auszubreiten schienen[1]."

Später kommt Snorri auf diesen Traum zurück, da er das Ergebnis aus Haralds Leben zieht[2]: „In seiner Jugend war Harald ein großer Kriegsmann, und man glaubt allgemein, daß darauf der große Baum gewiesen habe, der sich seiner Mutter vor seiner Geburt im Traume zeigte, da der unterste Teil des Baumes rot wie Blut gewesen war. Daß weiter oben der Stamm aber schön und grün wurde, damit sei die Blüte seines Reiches gemeint gewesen. Daß endlich der Baum an seinen Wipfeln weiß war, habe dahin gedeutet, daß Harald in ein graues Alter kommen sollte. Die Äste und Zweige des Baumes jedoch hätten auf sein Geschlecht gewiesen, das sich über das ganze Land ausbreiten sollte. Denn die Könige in Norwegen waren seitdem immer aus Harald Schönhaars Stamme."

Dieser Traum, der im nordischen Schrifttum seine Parallelen hat[3], scheint ganz aus der Idee des im gebärenden Muttergrund verwurzelten, Raum und Zeit überspannenden Schicksalsbaumes herausgewachsen, und er behält seine Bedeutung, gleichgültig, ob er wirklich so geträumt wurde oder ob ihn das Volk für seinen größten Herrscher erst zurechtdichtete.

Harald gehörte selbst einem alten Geschlechte an, das sich viele Jahrhunderte zurück verfolgen läßt. Es nannte sich Ynglinge nach Ingwi-Frey, seinem mythischen Ahn. Für einen Vetter Haralds hat der Skalde Thiodolf seine berühmte Ynglingenreihe gedichtet, worin er die nacheinanderfolgenden Könige kurz nach ihrer Todes- und Bestattungsart kennzeichnete. Snorri hat das Lied mit umschreibendem Text in sein Königsbuch aufgenommen. Wir wissen daraus, daß die Ynglinge zuerst lange in Upsala geherrscht haben, bis sie durch Willkürgewalt das Volk gegen sich aufbrachten und aus dem Lande vertrieben wurden. In der Gegend des heutigen Oslo gründeten sie ein neues Reich, das allmählich erstarkte und für Haralds Erobererpläne die Basis abgab. Die berühmten Schiffsgräber, die man im letzten halben Jahrhundert bei Oslo (Borre, Oseberg, Gokstad) aufgedeckt hat[4], bestätigen den Glanz des Geschlechts.

Von Domaldi, dem fünften Ynglingenkönig seit Frey, berichtet nun eine Strophe des Lieds, die Schweden hätten ihn (im dritten Jahr einer Hungersnot) „für Gedeihen des Jahrs" geopfert[5]. Dasselbe geschieht mit Olaf dem Baumfäller, der Schweden hatte verlassen müssen und sich am Wenersee mit seinen Leuten niedergelassen hatte. „Es gab daselbst ein böses Mißjahr und Hungersnot", sagt Snorri[6]; „das schoben sie

[1] Th. XIV 85. — [2] Th. XIV 132. — [3] Traum Sigurds des Jerusalemfahrers Th. XVI 230. Signy, die Mutter Hörds des Geächteten, sieht schlafend zweimal einen Baum aus ihres und ihres Mannes Bett herauswachsen: auf diese Weise kündigt sich ihr die Geburt ihrer beiden Kinder an, Th. VIII 196f. und 198. — [4] Als Gräber der Ynglingenkönige heute erwiesen, vgl. Adama van Scheltema, Der Osebergfund, 1929, 21ff. — [5] Th. XIV 15. — [6] Th. XIV 71.

auf ihren König, denn die Schweden pflegten gute und schlechte Jahre ihren Königen zur Last zu legen. König Olaf gab sich nur wenig mit Blutopfern ab. Das mißfiel den Schweden, und sie glaubten, daher rühre das schlechte Jahr. Daher sammelten die Schweden ein Heer, unternahmen einen Zug gegen König Olaf, umringten sein Haus und verbrannten ihn darin. Dann weihten sie ihn dem Odin, indem sie ihn dem Gotte für ein gedeihliches Jahr opferten." Das war zu Anfang des 8. Jahrhunderts.

Umgekehrt ist es mit Haralds Vater, Halfdan dem Schwarzen, und mit dessen Stiefbruder Olaf Gjerstadalf. Von jenem sagt das Königsbuch[1]: „Unter keinem Könige waren so fruchtbare Jahre gewesen wie unter König Halfdan. So viel hielt das Volk von ihm, daß, als man von seinem Tode hörte und daß sein Leichnam nach Ringerike (westlich von Oslo) gebracht wäre, wo er bestattet werden sollte — die vornehmen Männer der benachbarten Landschaften kamen und alle die Leiche mit sich nehmen wollten, um sie in ihrem Gau im Hügel beizusetzen. Sie glaubten, wenn sie den Toten bekämen, Aussicht auf ein fruchtbares Jahr zu haben. Sie einigten sich dann dahin, daß die Leiche in vier Teile zerlegt wurde. Das Haupt wurde zu Stein in Ringerike beigesetzt. Aber von den andern Gauen nahm jeder seinen Teil mit nach Hause und setzte ihn daheim im Hügel bei. Alle diese Gräber nannte man später dann Halfdanhügel."

Merkwürdiger ist, was die Überlieferung von Olaf berichtet. Er herrschte in Frieden mit seinem Bruder über den Westen des väterlichen Reiches und starb zu Gjerstad, geliebt vom Volke: „göttergleich" nannte ihn Thjodolf, der Freund seines Sohnes Rögnwald. Sehr wahrscheinlich enthielt das Schiffsgrab von Gokstad seine Reste[2]. Die spätere Sage erzählte[3], nach seinem Tode sei ein schlechtes Jahr und große Teuerung gekommen; da habe man den Beschluß gefaßt, dem König Olaf um Fruchtbarkeit zu opfern, und ihn den Alf von Geirstad genannt. Die Sage berichtet dann weiter: Als Asta mit ihrem berühmten Kind Olaf dem Heiligen schwanger ging und lange nicht gebären konnte, erschien der Gjerstader Olaf im Traum einem Mann und wies ihn an, seinen Grabhügel zu erbrechen, Gürtel, Messer, Schwert, Mantel und Ring von ihm zu nehmen und sich zu Asta damit aufzumachen. Der Gürtel des Toten werde der Mutter zu leichter Geburt verhelfen, dafür möge er sich ausbedingen, daß das Kind nach ihm Olaf heiße. So geschieht es, und Asta bringt den Knaben glücklich zur Welt.

Was in allen diesen Beispielen sehr deutlich wird, daß der König Fruchtbarkeit und das Glück seines Landes gleichsam verkörpert, bestätigt sich auch für andere Germanenstämme. Von den Burgunden sagt Ammian[4], im Gegensatz zu ihrem höchsten Priester, welcher dauernd im Amt bleibe und nicht zur Verantwortung gezogen werden könne, werde der König „nach altem Brauch nach Verzicht auf seine Würde von der Teilnahme am öffentlichen Leben ausgeschlossen, falls während seiner Herrschaft das Kriegsglück

[1] Th. XIV 88 vgl. Flat. I 566f. — [2] Adama v. Scheltema, a. a. O. 24. — [3] Ol.H.s. c. 3–8 (Flat. II 6–9), FMS X 209ff., vgl. Unwerth, S. 24, 27f. und 159ff. — [4] XXVIII 5.

schwanke oder die Erde den Erntesegen verweigere". Heil- und segenspendende Kraft hat auch der König bei den Franken. Zu dem Merowinger Dagobert III. († 715) kamen bei seinem Ritt nach Reims unmittelbar nach der Thronbesteigung die Landleute von allen Seiten heran und baten ihn, Samen auf ihr Feld auszustreuen. Der König willfahrte gnädig, und doppelt und dreifach, sagt seine Lebensbeschreibung, trugen im Herbst die Äcker Frucht. Bis hinab auf Ludwig XV. besaßen die französischen Könige die Gabe, durch Handauflegen Skrofeln und Ausschlag zu heilen, und zur Thronbesteigung gehörte die feierliche cérémonie des écrouelles, zu der sich noch im Jahr 1725 2000 Kranke herandrängten. Hält man dazu den von Ochsen gezogenen Wagen, auf dem die fränkischen Herrscher zur Volksversammlung zu fahren pflegten[1] und welcher mit dem Rindergespann der Nerthus zusammenkommt, so findet man die Fruchtbarkeitsbedeutung auch bei den Franken klar genug ausgesprochen.

Dazu kommt ein wichtiges Abzeichen. Von den Wandalen- und Frankenkönigen ist überliefert, daß sie als Vorrecht und auszeichnendes Merkmal lang herabwallendes Haar trugen und die Kinder der Königsehre verlustig gingen, wenn ihnen die Haare geschoren wurden[2]. Im Norden wird das volle und schöne Haar an Harald hervorgehoben[3], das ihm ja auch den Beinamen Schönhaar eintrug. Von seinem Vater Halfdan erzählte man[4], ihm habe einstmals geträumt, er besitze „das schönste Haar unter allen Männern, und es fiel voll in Locken hernieder. Einige wallten bis auf die Erde, andere bis zur Mitte des Schenkels, wieder andere bis zu den Knien, den Hüften oder den Seiten. Noch andere fielen bis zum Hals herab, andere endlich sprangen nur wie kleine Hörner aus dem Schädel heraus. Die Locken aber hatten mannigfache Färbung, und eine Locke übertraf alle übrigen an Schönheit, Glanz und Größe." Als nun Halfdan den Traum einem klugen Manne vorlegte, habe dieser ihn so gedeutet: „er sollte eine große Nachkommenschaft haben, die in hohen Ehren über die Lande herrschen sollten, doch nicht alle mit gleichem Ruhme. Einer aber würde von ihm abstammen, der größer und mächtiger als alle wäre. Allgemein glaubte man im Volke, daß diese Locke

[1] Grimm, RA I 364 ff. — [2] Für die Wandalen bezeugt es der Name des Königsgeschlechts; denn Hasdingi sind Männer „mit weiblichem, will sagen losgebundenem, langem Haar" (Schwyzer, Germ. 95). – Franken: Als Chlodomer 524 im Kampf gegen die Burgunden fiel, „erkannten diese erst an dem in reicher Fülle bis auf den Rücken herabwallenden Haar, daß sie den Führer der Feinde getötet hätten. Denn die fränkischen Könige pflegen ihre Haare niemals zu scheren, vielmehr tragen sie es von Kind auf lang und scheiteln es in der Mitte... Das gilt ihnen wie ein Abzeichen und ein dem Königshaus vorbehaltenes Ehrenmal", Agathias I 3, 19. Sie hießen davon reges criniti (das Wort Meroving wurde so ausgedeutet RA I 332 Anm., und die Sage bei Grimm, DS 419 erklärt sich daraus). Gregor von Tours berichtet dasselbe schon von den ältesten Königen und hebt es bei den spätern immer wieder hervor. Söhne, denen das Haar geschoren wurde, verloren jedes Recht auf den Thron, bis das Haar wieder gewachsen war, RA I 333, vgl. Grimm, DS 431, 435 und 497. Auch von den Westgoten liegt ein Zeugnis vor. Sidon. Apoll. I 2 erwähnt die „über die Ohren fallenden Haare, wie es Volkssitte ist", von Theoderich. — [3] Th. XIV 112. — [4] Th. XIV 86.

auf König Olaf den Heiligen wies." – Dieser Olaf träumt selber einmal von einer goldenen Locke, die ihm vom Haupt bis auf die Schultern niederfiele, und sein Deuter schließt daraus, daß sein „Ruhm weithin im Lande und noch darüber hinaus werde gefeiert werden"[1]. Der Sinn der germanischen Sitte ist damit ausgesprochen: Wie der Eber Freys, des Fruchtbarkeitsgottes, goldene Borsten trägt und Sif, Thors Gattin, goldenes Haar, wobei an die goldene Kornfrucht gedacht sein mag, wenn nach dem Mythus Loki das Haar abschneidet und die Zwerge der Göttin neues schaffen müssen, so las sich das Volk am wallenden Goldhaar[2] des Königs die Fülle des Jahres ab. Im Märchen hat sich der Zug erhalten, daß der Knabe im goldenen Lockenhaar zum Könige bestimmt sei[3] (Goldener, Die Gänsemagd). Die deutschen Kaiser blieben der Sitte bis ins 18. Jahrhundert treu; die Perücke als Standesabzeichen ist ein letzter barocker und nur noch halb verstandener Rest davon.

Die waltende Macht des Königs und Richters findet sich in einer Reihe von weiteren Zügen als die blühende, wachsende unterstrichen. Stab oder Szepter, das Zeichen der königlichen Amtsgewalt, heißt ahd. chunincgerta, ags. cynegeard „Königsgerte", auch hasel, mhd. ris, in lat. Urkunden virga und ferula[4], und sie ist nach einer Überlieferung vom Apfelbaum genommen[5]. Dementsprechend sehen wir die Gerte auf den mittelalterlichen Denkmälern, auf Miniaturen und Siegeln fast immer sprossend[6] und blühend dargestellt[7], und Pflanzenmotive, Knospen und Ranken werden gern auch an der Krone angebracht. Die Weltkugel in der Hand des Kaisers, mit der Idee des römischen Weltreichs von Rom-Byzanz aus übernommen, wird zum Reichsapfel, worin sich abermals die Idee der Fruchtbarkeit meldet.

In den bildlichen Darstellungen die Pflanzen bestimmt zu benennen, ist unmöglich, da die Kunst der Germanen erst unterm mächtigen Einfluß der Antike zu einem strengeren Naturalismus überging. In den noch wenig beeinflußten Bildern ist das Einzelne zu ornamental behandelt, um klar herauszutreten, und in den andern gerät mit der Form auch die Motivik in römisch-griechisch-byzantinische Abhängigkeit. Nimmt man aber die literarischen Denkmäler hinzu und das, was in Rechtsbrauch und Sitte, in Sage und Märchen überliefert ist, so gewinnt das Bild deutlichere Farben. Im Helgilied gibt der aus dem Kampf heimkehrende König seinem inzwischen geborenen Sohne Edellauch

[1] Th. XVII 152. — [2] Das blonde Haar wird an Königen gerne hervorgehoben, so an dem Langobarden Authari und an Grimoald Grimm, DS 402 und 406. In Byzanz wurden fränkische Könige insgemein flavi genannt RA I 334. — [3] Vgl. Bolte-Polívka II 275. — [4] RA I 184, 334. — [5] Roman von Aspremont, hg. Bekker, Abh. Berl. Ak. 1849, 44b, lemperere an un bastonce pris... en sa main tient un baston de pomier. — [6] Man halte dazu die vielen Sagen von sprossenden Stäben und Schäften wie im Tannhäuserlied Grimm, DS 171, 460 oder Wolf, NS 141. — [7] Beispiele: Der König mit den beiden Lilienstäben auf dem Kronjuwel Alfreds des Großen (Abb. in E. Winkelmann, Gesch. d. Angels. S. 149). König Rachis in der Hs. der Leges Langob. (10. Jahrh.) von S. Trinità in La cava. Die thronende Mathilde von Toskana mit der Blume in der Hand in Cod. Vat. lat. 4922.

und schenkt ihm gleichzeitig sieben Krongüter als Namengabe[1]. König Magnus reicht dem Harald ein Schilfrohr (reyrteinn) und tritt ihm damit die Herrschaft Halbnorwegens ab[2]. Das ist ein alter, sonst hauptsächlich bei Franken bezeugter Rechtsbrauch[3], der beim Auflassen von Grundstücken durch Geschenk, Verpfändung oder Verkauf in Anwendung kam, aber auch bei andern Vertragsabschlüssen üblich wurde und schließlich alle möglichen Rechtshandlungen begleitete in der Annahme, daß Tragen des Halms Rechtskräftigkeit der Person, Übergabe desselben aber Überweisung der Rechtsansprüche versinnbildliche. Dem Halm wird ein Laubzweig, ein Rebschößling oder Apfelast beigefügt, wenn es sich um Waldgrund, um einen Weinberg oder Baumgarten bei der Schenkung handelt. Der Halm selbst wird sonst nicht näher bestimmt, nur immer hervorgehoben, daß er „knotig" (nodatus) sein müsse, was wohl das Festmachen, Knüpfen des Vertrages symbolisch bezeichnen soll. Wenn er aber nach ältestem Brauch in den Schoß des erwählten Erben, ja in den Schoß des Königs geworfen wurde[4], so sehen wir, zielt das wiederum auf die zeugende Lebensmitte. Auf dem Schoß liegt das Schwert des amtenden Königs, auf die Knie des Vaters legt man den Neugeborenen, damit er, von ihm auch gleichsam geboren, seine Anerkennung erlange.

Auf Grund eines antiken Symbols, dabei aber im Zusammenhang – wir werden es sehen – mit uralteigenen Vorstellungen, hat sich die Lilie (die weiße, die Schwert- und die Wasserlilie) als die eigentliche Königsblume heraufgebildet. Bei den Merowingern zuerst das Szepter krönend, dann auch motivisch auf die Krone übergreifend, ward sie allmählich selbständiges Königsabzeichen, das nicht auf die Franken allein beschränkt blieb. Siegelbilder zeigen sie seit dem 11. Jahrhundert in der Hand des französischen Königs und deutschen Kaisers, und sie ging in unzählige Adelswappen über, als diese im gleichen Jahrhundert Mode wurden.

So finden wir Lauch[5], Schilf und Halm, Hasel und Lilie als Zeichen der Königsgewalt und der Rechtskräftigkeit, und es unterliegt keinem Zweifel mehr, daß sie als Bilder der wachsenden Lebenskraft verstanden wurden, also der goldenen Lockenfülle wesensgleich waren. Wir übersehen jetzt die Bedeutung des germanischen Königtums im ganzen: der König ist der sichtbare Ausdruck des schaffenden Schicksals und Ausbund des Glücks seines Landes. Führer im Krieg und Erster im Kampf, hält er das Schlachtenglück; Walter im Frieden und oberster Richter, hält er die Wage des Rechts. Das „gute Königsglück" war sprichwörtlich im Norden, und mancher König berief sich darauf[6]. Vom Schicksal selbst ist ihm Macht verliehen. Darum greift diese Macht über sonstiges Menschenvermögen hinaus und wächst wie ein länderüberschattender Baum, solange der König dem Urgesetz treu bleibt. Es sprießt der Same doppelt und dreifach, den er

[1] HH I 7 und 8. — [2] FMS VI 181. — [3] RA I 168 ff. — [4] RA I 169. — [5] Vielleicht steckt im Knoblauchskönig (Grimm, DS 490) eine Erinnerung daran. — [6] Zum Beispiel Th. XV 46 von Olaf dem Heiligen: „da das gute Königsglück bei ihm war", kam er im Sturm auf dem Meer nicht um. Ähnlich: 94, XVII 81, 82, 132, 137.

gestreut, die Flur gedeiht, die er umreitet, Goldreichtum ist sein Tisch, verschwenderisch will ihn das Volk. Von Ingwi-Frey, dem Fruchtbarkeitsgott, leiten sich die Ynglinge her, und die wandalischen Hasdingen haben zum selben Gott nächste Beziehungen[1]. Rikr „König" (Hein-rich, Fried-rich), reich und Reich sind an dieselbe Wortwurzel gebunden. Noch über das Grab hinaus kann die Macht glückbegünstigter Herrscher wirksam bleiben, und das Volk sucht sich ihrer letzten Reste zu versichern. In scharfem Kontrast zur verpestenden Wirkung gewalttätiger Wiedergänger fördern sie Fruchtbarkeit, und selbst Schwangere haben von ihnen Erleichterung. Ist es verwunderlich, daß man einzelne unter Alfen und Götter[2] aufgenommen glaubte und ihnen wie diesen Verehrung zollte?

Auch seine Befugnis im Krieg und die Richtergewalt hat der Fürst nicht von den Menschen, sondern aus Schicksals Hand. Nur so begreift sich, warum die Burgunden einen König aus Amt und Würden, ja selbst vom öffentlichen Leben ausschlossen, sobald das Kriegsglück ihm untreu wurde oder die Erde den Erntesegen verweigerte: Weicht er vom Urgesetz ab und verläßt ihn das Schicksal, so muß auch die Bindung zum Volke dahinfallen. Man sieht, wie religiös (im Sinne der Schicksalsreligion) das Königtum aufgefaßt wurde und wird sich nicht wundern, daß es bei manchen Stämmen mit dem Priestertum zusammenfiel.

Dem Odin wird Olaf Baumfäller geopfert, weil Odin Mittlergott ist zwischen Mensch und Schicksal und, selber ein König, die Könige beschützt. Wenn Könige gewöhnlich auf Hügeln sitzen, des Rates dort pflegen und feierliche Amtshandlungen vornehmen[3], so mahnt das an Odin, der auf dem Rabenhügel sich unter Gehängten niederläßt (S. 7), mit den Toten im Hügel Zwiesprache hält, selber am windkalten Baume hängt, den Zug des Schicksals auszuhorchen. Im Hügel wohnen die weisen Frauen, die Disen, die Alfen und die Toten. Ihren Beistand und Schutz verspricht sich also wohl der König, wenn er dort weilt.

Kehren wir zum Schicksalsglauben zurück, so erklärt das bis jetzt gewonnene Bild eine Reihe der uns beschäftigenden Sagenzüge deutlicher. Aus der Hand der die Norne vertretenden Mutter empfängt Sigurd das verhängnisvolle Banner und wird von ihr in den Tod getrieben, wie sie ihm vorher das Leben gab; aber er erfüllt sein Schicksal dabei; denn an das Banner knüpft sich Sieg, mag auch der Träger mit dem Leben bezahlen. – „So mag denn das Schicksal walten, komme, was kommen mag", mit diesen Worten legt Wikar, ein Opfer dem Speergott, sein Haupt in die verhängnisvolle Schlinge (S. 23). Das Schicksal trägt und hebt den Helden, der sich ihm hingibt; nur wer durchs Schicksal siegte, ward von den Goten als Anse verehrt. Von berühmten

[1] Grimm, My 288. — [2] Grimm, My 299. — [3] „Auf der Spitze des Hügels, wo die Könige gewöhnlich zu sitzen pflegten", begibt sich Hrollaug seiner Königswürde und unterwirft sich dem Harald Schönhaar Th. XIV 96.

Recken und Königen berichtet die Sage[1], sie hätten stets günstigen Fahrwind (an. byrr, auch ōskabyrr „Wunschwind" zu bera „vor sich hertragen", vgl. ags. byre „günstige Gelegenheit") gehabt. Ein solches Getragenwerden vom Fahrwind des Glücks werden wir in der Sage vom Schwanritter wiederfinden. Es zeigt, daß das Schicksal immer nur leidend erlebt wird, wofür das gemeingermanische Wort „werden" gleich einen neuen Beweis liefert: Stammwort im Namen der ältesten und zweitältesten Norn (Urd – Werdandi) und im Norden älterer Zeit noch in der Bedeutung „müssen" verwendet, findet es sich gleichzeitig als das vielgebrauchte Hilfszeitwort, um das Passivum damit zu bilden!

Der Held tritt im Schatten großer Ereignisse unter die Macht des Geschehens, unter der das männlichste Wollen zwar nicht völlig erlischt, aber so weit mit dem Geschehen einiggeht, daß es nicht mehr als eigen empfunden wird[2]. Er fühlt sich als Werkzeug der höheren Macht, zugleich als Hammer, der schlägt, und als Amboß, welcher geschlagen wird, als das Eisen mitten im Hieb- und Stoßgedränge, und indem er die Brandungswelle solchen Geschehens annahen spürt, immer stärkeren Andrangs, stets mächtigeren Tosens, lüftet sich vor ihm der Vorhang des Verhängnisses; bedeutungsschwere Gesichte steigen auf, Träume ängstigen ihn, so wirklichkeitsklar und abbildlich, daß jeder Zweifel schwinden muß, ob eine bloße Einbildung des Gehirns ihn beunruhige oder ob eine großes Allgemeingeschehen am Werke sei. So nur erklärt es sich, warum diese Recken, gern sonst auf ihre Unabhängigkeit, auf eigene Kraft und Stärke pochend, gleichzeitig doch tief davon überzeugt sind, alles, auch das geringste Tun, sei vorherbestimmt und die freie Wahl ein bloßer Schein, wie die früher angeführten Worte der Sigrdrifa-Brynhild es deutlich aussprechen. Ein Blick auf die Syntax der älteren Sprache, gleichgültig ob Altdeutsch, Nordisch, ob Gotisch oder Angelsächsisch, lehrt dasselbe, indem sich ergibt, daß für sie alle der passive, subjektlose Satzbau charakteristisch und gegenüber heute überraschend weit ausgedehnt ist[3]. So etwa heißt: „ich erwarte, ich erinnere mich" an. vænter, minner mik; „sie kommen nicht von der Stelle" þeim eige ī braut, wörtlich „es gibt ihnen nicht (Fahrwind) von der Stelle"; „sie hatten mehr Erfolg" veitte þeim betr, wörtlich „es leistete ihnen besser"; „die Geschichte ist aus" lȳkr sǫgonne, wörtlich „es endet mit der Geschichte"; oder die Sprache liebt Konstruktionen wie þā er barezt var „als sich geschlagen (gekämpft) worden war" für „als sie gekämpft hatten".

Nicht nur im Traum oder Einzelgesicht kündigt das Schicksal sich vorher an, oft wird

[1] Olaf Tryggwissohn FMS X 314. Die Anlage erbt sich im Geschlecht des Ketil Hakenlachs Grims.s. lod. c. 2 und Örv.Odds. c. 4 Boer 11 f. — [2] Auf den pathischen Zug im heldischen Erleben hat L. Klages oft aufmerksam gemacht, zuerst in den Problemen der Graphologie 133 f., dann ausführlich im 9. Kapitel der Grundlagen der Charakterkunde[5–6], 170–78, und im GaWdS II 544 ff. mit umfassender Kennzeichnung des Schicksalsglaubens. — [3] Für das Altnordische vgl. A. Heusler, Elem.buch c. 35, Die subjektlosen Sätze. Die angeführten Beispiele sind daraus entnommen.

es mehreren gleichzeitig offenbar. Gespenstisch sind häufig die Vorzeichen. Die Geschichte vom Goden Snorri hat Beispiele, daß sich ein Grauen noch heute auf den Leser legen kann: Der Schäferknecht Egil sieht aus einem Grabhügel einen Adler aufsteigen, seinen Hund anfallen und in den Klauen mit forttragen. Der Adler verschwindet dann wieder im Grabhügel und ist eigentlich ein Wiedergänger, der, gewalttätig wie er im Leben war, jetzt im Tode noch Schaden stiftet. – Eine fremde Frau von den Hebriden hat Unterkunft bei Snorris Schwester gefunden und hilft mit bei der Heuarbeit. Um sie ist es nicht geheuer; eine dunkle Wolke zieht mitten am Tag am Himmel auf und regnet Blut, das auf der Gabel der Frau und wo sie steht nicht mehr trocknen will. Sie legt sich am Abend krank zu Bett und ist am Morgen eine Leiche. Die Männer, die ihr das letzte Geleite gegeben, sitzen am Abend zusammen am Feuer. Plötzlich erscheint am Holzgetäfel ein gespenstischer Halbmond und läuft verkehrt und dem Sonnenlauf entgegengesetzt an der Wand entlang. Die Erscheinung wiederholt sich Abend für Abend, wird als Zeichen großen Männersterbens gedeutet und leitet denn auch wirklich eine Periode sich häufenden Unheiles ein[1].

Auffallende, wunderbare Zeichen und Erlebnisse, die dem Gang des gewöhnlichen Lebens entgegenlaufen, heißen an. fyrirferþ (norw. forafaerd), wörtlich „Vorausgängiges", forynja (<*for-rynja, norw. dial. fyrerunar, fyrerynja, forynja) „Vorläuferin", furþa (<*for-riþa) „Vorreiterin" oder bȳsn (ags. bȳsen, bisn „Beispiel, Vorbild", got. anabūsns „Befehl")[2]. Immer werden sie also als die Vorboten größerer Ereignisse angesehen. Wenn nun furþa zugleich die Bedeutung von „persönlichem Schutzgeist, Gespenst" besitzt, ganz gleich wie heute norw. dial. foring, so führt uns das zur fylgia zurück, die im gleichen Sinne verstanden wurde, nur daß sie als „Folgegeist" gewöhnlich als schattenhaft nachfolgend gedacht wurde.

Als zweiter wichtiger Träger des Schicksalsglaubens wurde eingangs dieses Kapitels der Glaube an persönliche Folgegeister namhaft gemacht. Er war bei den Germanen kaum minder verbreitet wie bei den Persern[3]. Die Sagas bieten Beispiele in Fülle, aus denen ich nur weniges aushebe:

Die Schwester des isländischen Bauern Thorkel Geitirssohn bekommt ein Kind aus wilder Ehe, welches Thorkel aussetzen läßt, als er davon erfährt. Ein Bauer aus der Nachbarschaft findet den Knaben, nennt ihn Thorstein und zieht ihn bei sich auf. Thorstein ist mit sieben Jahren schon so kräftig, daß er erwachsenen Männern nichts nachgibt. Eines Tages kommt er zum Hof Thorkels, patscht recht bengelmäßig ungeschickt in die Stube und fällt zu Boden. Der Großvater Geitir sitzt auf der Estrade und bricht über dem Anblick in schallendes Gelächter aus. Von dem kleinen Stift zur Rede gestellt, sagt er: „Wahrhaftig, ich sah, was du nicht sahst." „Was war das?" frug Thorstein. „Das will ich dir sagen", versetzte Geitir, „als du in die Stube kamst,

[1] Th. VII 104 ff., 127 f., 131 ff. — [2] Falk-Torp s. v. Forafaerd und Bisn. — [3] Zum Fylgienglauben vgl. Grimm, My 728 ff.

da folgte dir ein junger Eisbär, und er rannte vor dir auf die Diele. Als er mich aber sah, stand er still. Da aber platztest du herein und stolpertest über das Bärlein. Mein fester Glaube ist, du bist nicht Krumms (des Nachbarbauern) Sohn. Du stammst aus höherem Geschlechte." Und Thorsteins wirkliche Herkunft kommt bei diesem Anlaß an den Tag[1].

Dem Gunnar von Haldenende droht ein Überfall auf seinem einsamen Hofe. Vierundzwanzig Mann stark reiten die Feinde heran. Sie kommen durch einen Wald; da überfiel sie eine Schläfrigkeit, und sie konnten nichts anderes als schlafen. Zufällig weilt Njal auf einem Gut in der Nachbarschaft und wird von merkwürdiger Unruhe umgetrieben. Er konnte nicht schlafen und ging bald hinaus, bald hinein... „Ich habe so viele Erscheinungen", äußert er auf die Frage, was ihn beunruhige, „ich sehe die Folgegeister von vielen Feinden Gunnars, und eins ist wunderlich: sie gebärden sich wild und fahren doch wie ziellos einher." Kurz darauf tritt ein Schäfer ins Haus und erzählt als Neuigkeit, er habe bewaffnete Männer im Walde gesehen. Aus seinen Angaben erkennt Njal, daß gegen Gunnar ein Anschlag gemacht werde. Es gelingt ihm, seinen Freund noch rechtzeitig zu warnen und durch mutiges Auftreten die Feinde auseinanderzutreiben[2].

Besonders aufschlußreich ist, was die Saga Hallfreds des Schwierigkeitsskalden vom Tod dieses ausgezeichneten Dichters berichtet. Hallfred, der treue Freund und Gefolgsmann Olaf Tryggwissohns, lebt nach dem Tod seines Herrn in der Seeschlacht bei Swold (1000) nur noch mit Überdruß. Er schifft sich mit Hallfred seinem Sohn und Thorwald seinem Bruder nach Island ein, um seine Vermögensverhältnisse dort zu ordnen und dann auf Wikingfahrt auszuziehen. Unterwegs wirft die Sturzsee ihn nieder. Er fällt in schwere Krankheit und fühlt das Ende nahen. In einer zartinnigen Strophe denkt er seiner Jugendgeliebten Kolfinna. Da sahen (die Männer) eine Frau hinter dem Schiff gehen. Sie war groß und hatte eine Brünne. Sie ging auf den Wellen wie auf dem Lande. Hallfred sah genau zu und erkannte seinen Folgegeist. Er sprach: „Zwischen uns ist nun alles vorbei." Sie sprach: „Thorwald, willst du mich jetzt haben?" Dieser verneinte es. Da sagte der junge Hallfred: „Ich will dich haben." Darauf verschwand sie. Da sagte Hallfred: „Dir, mein Sohn, will ich mein Schwert von König Olaf geben, die andern Kostbarkeiten aber soll man mir in den Sarg legen, wenn ich hier auf dem Schiffe sterbe." So wird es gehalten, als Hallfred bald danach aus dem Leben scheidet[3].

Der Folgegeist ist die verwandlungsfähige Seele des Menschen. Dem Körper gemeinhin enge verbunden, löst sich die Fylgia im Traum und in traumverwandten Zuständen. Es braucht besonderer Empfänglichkeit, um ihrer wachend ansichtig zu werden, eine Art Trance, die mit offenen Augen träumt. Njal läuft unruhig im Haus herum, als er die Erscheinungen hat. In einem andern Beispiel derselben Saga[4] hat der als sehr zauberkundig bekannte Swan ein Gesicht, das sich wirklich nachher erwahrt. Zu dieser Zeit, heißt es, fing Swan stark zu gähnen an und sagte: „Jetzt ziehen die Folgegeister (unserer Feinde) heran."

[1] Th. XVII 90. — [2] Th. IV 154. — [3] Hallfredars. c. 11 (Th. IX 258 ff.). — [4] Th. IV 50.

In beiden Fällen schweift also die Seele nicht ziellos, sondern folgt dem Einfluß, dem „Zauber" einer andern „zauberkräftigen" Seele. Sie kann auch sich selber gegenübertreten, d. h. dem Träumer selber erscheinen, was stets als Ankündigung schweren Unheils oder als Todesmahnung galt: Dem Thorgils begegnet, als er zum Allthing reitet, eine große Frau, die ihn vor den Ränken des Goden Snorri warnt. Da sprach Thorgils: „Selten kam es so, solange es mir gut ging, daß du da vom Thinge fuhrst, während ich zum Thinge fuhr." Er findet auf dem Thinge den Tod[1].

Das Schicksal scheint bei solcher Begegnung nicht mehr mit, sondern entgegenzulaufen. Der enge Zusammenhang von Leib und Seele ist gelockert, und die Spaltung weist schon hin auf die gänzliche Trennung. Die Seele, die in der Tiefe verborgen oder, vom vorwärtsgerichteten Krieger aus, schattenhaft hinten (daher Folgegeist) lag, läuft plötzlich, vom Wirbel der annahenden „Not" erfaßt und angstvoll die Stätte des Verhängnisses umkreisend, als Warnzeichen vor (forynja, furþa) und begegnet ihrem eigenen Träger, seiner sich ängstigenden Frau oder der Mutter. Das Gesicht hat eine unmittelbare Überredungskraft, vor der menschliche Alltagsberechnung nicht mehr standhält. Als die schwedische Königin Ingigerd ihrem Manne den Traum von den aus Gautland heraneilenden Wölfen erzählt, die sie als Folgegeister der abgewiesenen Freier ihrer Tochter deutet, da lacht der König: „Komm mir nicht mit solchen Traumgesichten!" „Niemand", erwiderte sie, „greift zu solchen Vermutungen, wie ich sie ausgesprochen habe, wenn er nicht dazu genötigt wird[2]."

In der Hallfredsaga ist die Lockerung der Seele zwiefach begründet: durch die Todesüberschattung in der Krankheit und die ziehende, zehrende Sehnsucht nach dem Gefolgsherrn und der Jugendgeliebten. Daß die nun frei schweifende Fylgia dem Sohne sich verbindet, ist durch den gleichen Namen Hallfred vermittelt. Das Gewöhnliche ist sonst, daß sie erst auf den nachgeborenen Sohn oder auf den Enkel gleichen Namens übergeht, wenn Tod und Geburt sich nah aneinander schließen. Die Fylgia könnte so gleichzeitig die nämlichen Erbeigenschaften erklären, die ja gerade zwischen Großvater und Enkel oft besonders stark hervortreten. Im Enkel erscheint jener gleichsam wiedergeboren, und darum ist es bei den Germanen weitverbreitete „glückbringende" Sitte, den Enkel mit dem Namen des Großvaters zu benennen[3]. Der auch sonst bezeugte Wiedergeburts-

[1] Th. VI 203. — [2] Ettmüller, Altn. Sagenschatz 425 f. — [3] Beispiele Th. X 34 und 48. Die S. 39 erwähnte Thorgerd nennt ihren Sohn Karl nach dem Vater, wie es im Tode sein ausdrücklicher Wunsch gewesen war. Auch fernere Übertragungen kommen vor. In der nämlichen Swarfadstalsaga bittet Thorolf sterbend seinen ihm sehr nahestehenden Bruder: „Ich wünschte dir, wenn dir ein Sohn beschert wird, daß du ihn Thorolf heißest. Aber alles Heil, das in mir geruht hat, will ich ihm schenken; dann könnte ich hoffen, daß mein Name lebendig bleibt, solange die Welt bewohnt wird." Der Bruder erfüllt die Bitte, und der jüngere Thorolf, so fügt

glaube (S. 228) fand hier eine Stütze. Im übrigen ist ein strenges System in solchen Dingen nie zu erwarten.

Auch die Kraft dachte man vom Folgegeist ausgehend. In der Geschichte von den Leuten aus dem Seetal weigern sich die Leute Thorolfs, gegen die Ingimundssöhne vorzugehen, mit der Begründung, „sie hätten zu mächtige Folgegeister"[1], was nichts anderes sagen will, als sie seien zu stark. Wir finden hier die nämlichen Vorstellungen wieder, die wir im Berserkerglauben lebendig fanden. Die Seele, dort als hamr, hier als fylgia bezeichnet, ist Grund und Anlaß auch der Körperstärke, und ihre Lösung vom Körper bedeutet unter Umständen sogar eine Kraftvermehrung (Berserkeranfall). Auch sprachlich sind die Beziehungen eng: vom Wort hamr, das vom Berserker gebraucht wird, leitet sich hamingja her, ein Ausdruck, der ganz in die Bedeutung von „Schutzgeist, Glück" übergeht[2] und oft für fylgia eintritt. Daß die Fylgia häufig in Tiergestalt erscheint und Wölfe, Bären und Eber als Traumtiere besonders hervortreten, deckt sich wiederum mit dem Berserkerglauben.

Indessen verdient Aufmerksamkeit, daß die Fylgia weiblichen Geschlechtes ist und in wohlzubeachtenden Fällen als Weib dem Manne entgegentritt. Das gilt gemeinhin, wo sie dem Träger selber erscheint (Hallfred, Thorgils), aber auch gelegentlich sonst. So sieht Glum in der nach ihm benannten Saga den Folgegeist seines sterbenden Großvaters als Frau vom Meere her auf sich zuschreiten und schildert seiner Mutter das Traumgesicht in einer Strophe:

Hierher schritt im Helme,
Hehr, vom Inselmeere,
Mutter, eine mächt'ge
Maid im Goldgeschmeide.
Die Schlachtmaid im Schlafen
Schrecken mir erweckte:
Von Fels zu Fels des Leibes
Fülle das Tal verhüllte[3].

Für einen Krieger scheint diese Bildung der Fylgia auffällig; doch kann uns die Bedeutung des Zuges nun nicht mehr zweifelhaft sein. Erinnern wir uns, daß diese Männer die mächtigen Andrangs einherrollenden Wellenschläge entfesselter Schicksalsstürme mit vermehrter Pathik erlebten, daß sie trotz gesteigerten Kampfdrangs, ob getragen, erhoben, ob zerstampft, zerschmettert, sich jedenfalls doch gänzlich hingenommen fühlten vom mächtigen Walten des über ihnen schwebenden Verhängnisses, so hat es nichts weiter Verwunderliches mehr, daß sie solche Entmächtigung weiblich zeichneten, den Empfängnischarakter ihres Erlebens damit unterstreichend.

die Saga bei, entwickelte sich gut und ähnelte dem ersten Thorolf, Th. XI 240f., vgl. auch W. v. Unwerth, Namengebung und Wiedergeburtsglauben bei den Nordgermanen und Lappen in FS Hildebrandt 1913, 179–87. — [1] Th. X 84. — [2] Grimm, My 730. — [3] Th. XI 49.

Bezeichnend ist dann immer noch der Gegensatz von hamingja und hamr: im männlichen hamr bleibt die männliche Wut charakterbestimmend, und der Zustand ist trotz der Entmächtigung zeugende Wirksamkeit; die hamingja, Schutzgeist, Folgegeist und Glück nach des Wortes Bedeutung, wird nur passiv erlebt und setzt, indem sie sich dem Träger selber anmeldet, einzig die (weibliche) Hingenommenheit voraus. Die Fylgia ist das Schicksal im Menschen, sein persönlicher Anteil (Los, an. hlutr) am Weltgeschehen.

Immer und überall galt das Schicksal den Germanen als weibliche Macht[1]. Der Urmutter Schoß gebiert alles. Die Nornen halten das Geschehen in Händen, sie spinnen den Faden an, reißen ihn ab und bestimmen über das Kommende. Von den Nornen wirkt in den Frauen etwas herauf; jede kann als Ort der Empfängnis, des Wachsens, Reifens und Ausgebärens, Stimme der Urmutter werden. Mehr als der Mann ist die Frau befähigt, den Gang des Geschehens vorauszuwissen und Rat zu erteilen, um menschliches Tun mit dem Schicksal in Einklang zu bringen. Daher ihre Unverletzlichkeit, ihre bei den Kimbern bezeugte priesterliche Heiligkeit. Unnötig, die vielzitierten Worte des Tacitus vom sanctum et providum germanischer Frauen zu wiederholen oder des Ansehens näher zu gedenken, welches eine Veleda unter den Brukterern, eine Ganna unter den Semnonen und eine Gambara unter den Langobarden genoß. Weniger bekannt ist, daß Vitellius eine chattische Seherin stets mit sich führte, um sich von ihr weissagen zu lassen, ja daß selbst Ägypten im 2. nachchristlichen Jahrhundert seine semnonische Sibylle Waluburg hatte, wie ein Papyrus aus Elephantine neuerdings gelehrt hat[2]. Im Norden ist es so geblieben, bis das Christentum die Seherinnen als Hexen verfolgte. In der Edda wissen Frigg und Gefjon die Weltgeschicke voraus[3], Groa singt über Thor Zauberlieder[4], und Odin holt sich sein Wissen bei den Wölwen. In den Sagas genießen Seherinnen hohe Ehren, wenn sie im Land bei den Bauern umziehen[5], und selbst dafür findet sich eine Bestätigung, daß „einzelne bis zum Range von Göttinnen aufrückten" (Tacitus, hist. IV 61), da denn Jarl Hakon der Seherin Thorgerd einen eigenen Tempel bauen ließ[6].

Aber nicht die Seherin allein, das Element selber kann vermittelnde Stimme zwischen Mensch und Urbestimmung werden (worin denn ein Hinweis gegeben ist, daß auch die Frau nicht als Person, sondern als Vertreterin des Allgemeinen zu ihrem hohen Berufe kommt). Alles, was in der Tiefe, in Nornennähe wohnt, zeugt vom Schicksal, vor allem das ihr entquellende Wasser und der in ihr wurzelnde Baum. Wasser und Baum sind eben darum die wichtigsten Elementarsymbole, und sie galten urheilig allen Germanenstämmen. Dies zu beweisen, vor allem aber uns ihres Sinngehalts zu versichern, müssen wir denn abermals etwas weiter ausholen.

[1] L. Klages, GAWdS 3 II 1330ff., Die Magna Mater. — [2] Suet. Vit. 14 und Schwyzer, Germ. 164. — [3] Lok 21 und 29. — [4] Skaldsk. c. 1 (Th. XX 147). — [5] Beispiele Th. XIII 7ff., XVII 111ff. — [6] Th. XIII 290f.

Das Wasser. Weit über die christlichen Anfänge zurück reicht bei den Germanen der Begriff des Heilawāc „Heilswassers", und nur genötigt hat die Kirche das Weihwasser in ihren Schutz gezogen, als der leidenschaftlich über Jahrhunderte hinaus geführte Kampf gegen Quellkult und Wasserverehrung dauernd erfolglos blieb. Die im Schatten uralter Bäume hervorsprudelnde Quelle ist das eigentliche germanische Heiligtum; beide fehlten selten in einem Tempelbezirk, unverletzlicher Gottesfriede schützte sie überall in freier Natur.

Beim großen Tempel von Upsala[1] stand ein „immergrüner, weithin seine Zweige ausbreitender Baum von Riesengröße und ganz unbekannter Art", daneben aber floß „eine Quelle, wo die Heiden zu opfern pflegten". Ähnlich fand Bischof Otto von Bamberg 1124 in Stettin eine gewaltige Eiche neben dem Heiligtum mit einer Quelle, „die das Volk durch die Gegenwart eines Gottes geheiligt hielt und hoch verehrte"[2]. Auf Helgoland floß ein Born, aus dem nur schweigend Wasser geschöpft werden durfte. Solchen Zeugnissen aus heidnischer Zeit steht die Fülle der bis heute nachlebenden Bräuche und Begehungen an Quellen, Flüssen, Bächen gegenüber, in denen das Volk seine Verbindung mit dem heiligen Element weiterpflegt. Wir wollen jetzt darüber nicht Beispiele häufen, denn die sind von Grimm, Mannhardt, Pfannenschmid, Weinhold u. a. m.[3] weitschichtig zusammengetragen worden, und diese Untersuchung wird uns im folgenden selbst noch auf manches führen. Dagegen sei die Aufmerksamkeit auf die immer noch zu wenig beachtete Tatsache gelenkt, daß die ältesten Kirchen des germanischen (wie übrigens auch des keltischen) Gebiets großenteils über einer altheiligen Quelle wirklich stehen oder aber im Volke in Verbindung mit einem Brunnen oder einem größeren Wasser gedacht werden. Ich führe einiges aus dem Stammland der Franken am Niederrhein an, weil uns dieses Gebiet später noch besonders beschäftigen wird.

In Köln glaubte das Volk bis unlängst, daß die kleinen Kinder aus dem Brunnen der St. Kunibertskirche kämen und dort vor der Geburt um die Mutter Gottes herum säßen. Die Kirche gilt als eine der ältesten der Stadt. Der berühmte Pütz oder Brunnen „befindet sich in der Krypta unter dem Chore und hatte ehemals einen freien Zugang zum Rhein. Der Pütz ist also sicher älter als die Kirche; wahrscheinlich befand er sich

[1] Adam Brem. de situ Dan. IV 26 schol. 134. — [2] Herbordi vita Ottonis ep. Babenb. II c. 31 Mon. Germ. Scr. XII 794 Erat praeterea ibi quercus ingens et frondosa et fons subter eam amoenissimus, quam plebs simplex numinis alicuius inhabitatione sacram existimans magna veneratione colebat. Hanc etiam episcopus quum post destructas continas incidere vellet, rogatus est a populo, ne faceret. Promittebant enim numquam se ulterius sub nomine religionis nec arborem illam colituros nec locum, sed solius umbrae atque amoenitatis gratia, quia hoc peccatum non sit; salvare illam potius quam salvari ab illa se velle. — [3] Grimm, My 484 ff.; Mannhardt vor allem in seinen Wald- und Feldkulten; Pfannenschmid, Das Weihwasser im heidnischen und christlichen Kultus; Weinhold, Die Verehrung der Quellen in Deutschland, Abh. Ak. Wissensch. Berlin 1898; Runge, Quellkultus in der Schweiz; Ninck, Die Bedeutung des Wassers im Kult und Leben der Alten, Philol. Suppl. Bd. 14, 1, 1921; Wirtz, Heilige Quellen im Moselgau, Publ. de l'Inst. Luxemb. sect. hist. 61, 1926, 405 ff.

schon in der heidnischen Zeit dort und bildete den Mittelpunkt einer Kultusstätte... Die Legende berichtet, daß an dieser Stelle die Leichname der hl. Ewalde an Land geschwommen seien... Der Brunnen ist heute noch in der Kirche vor dem Hochaltar vorhanden[1]."

Der Zentralbau von St. Gereon umschließt einen puteus (Pütz), der schon von Gregor von Tours im Jahr 590 erwähnt wird und nach ihm in der Mitte der Kirche, nach der Vita Norberti (12. Jahrhundert) zwischen Chor und Schiff unter dem Hochaltar lag[2]. Er ist heute nicht mehr nachweisbar, aber sorgfältige Ausgrabungen würden ihn wohl zutage fördern.

Im alten Klostergarten von Maria im Kapitol floß das Idasbrünnlein, an welchem der Sage nach Karl Martell und Ida sich Treue geschworen, nachdem ihn diese aus dem Gefängnis befreit. Als Karl sein Reich zurückgewonnen hatte, war ihm Ida verloren, denn man hatte sie gezwungen, als Nonne ins Kloster einzutreten. Dort blieb das Brünnlein ihr einziger Trost, sie ließ nicht von ihm, und als sich in Köln die Nachricht von Karls Tod verbreitete, fand man sie am Morgen bei dem Brünnlein ebenfalls tot. In dieser Ida lebt, wie wir später sehen werden, eine Idise nach, die walkyrenhaft mit dem Helden zusammenhängt[3].

Vom Kölner Dom endlich geht im Volk die zäh festgehaltene Überlieferung, daß unter dem Turm die Quelle gelegen sei, welche die Wasserleitung der ganzen Stadt speiste. Nach anderer Sage, auf die schon die Heidelberger Weltchronik anspielt, wettete der Teufel mit dem Dombaumeister Gerhard, daß er eher einen Bach von Trier nach Köln bis an den Dom leiten wolle, als Herr Gerhard seinen Bau vollendet habe. Wirklich sah eines Tages der Baumeister auf dem Turme Enten von dem hergeleiteten Bache auffliegen. Wohl wissend, daß er damit die Seele dem Teufel verspielt habe, rief er zornig, er solle ihn doch nicht lebendig haben und stürzte sich kopfüber vom Turm herunter. Wie der Teufel ihm als Hund hintennach sprang, das ist am Turm in Stein zu sehen. „Auch soll, wenn man sich mit dem Ohr auf die Erde legt, noch heute der Bach zu hören sein, wie er unter dem Dome wegfließt[4]." Da haben wir von Köln allein vier sprechende Beispiele, denen sich ähnliche Überlieferungen aus den Niederlanden anschließen.

Beim Bau der Antwerpener Kathedrale soll der Kölner Meister Appelmann auf eine Quelle gestoßen sein, die nur mit Ochsenhäuten zu stopfen war, und ähnlich drang beim Bau der Liebfrauenkirche in Utrecht das Wasser in Wellen aus dem moorigen Grund, daß die Fundamente nicht hielten und die Säulen erst trugen, als Ochsenhäute auf die Welle gelegt wurden[5]. Ein altes Stieropfer an den stiergestaltigen Wassergott lebt in den Ochsenhäuten nach.

[1] Aus W. Kisky, Gesch. d. Stiftes u. d. Pfarre St. Kunibert in FS Anton Ditges, Köln 1911, S. 12. Ich verdanke diese Angaben wie die über St. Gereon Frl. Dr. L. Sertorius. — [2] Paul Clemen, Die Kunstdenkm. d. Rheinprov. VII, 1 Kölner Kirchen S. 15 u. 18. — [3] Wirtz, a. a. O. 417 f. — [4] Grimm, DS 205. — [5] Wolf, NS 37 und Anm. S. 674.

In Nylandt bei Bolswert wollten friesische Bauern im Jahr 1275 eine Kirche bauen, aber alles, was sie am Tage auftrugen, wurde dreimal hintereinander in der Nacht wunderbar wieder abgebrochen. Sie sahen darin einen Fingerzeig Gottes und spannten am vierten Abend ein Joch Ochsen vor eine Schlitte, die sie mit etwas Erde und Steinen belegt hatten, und sprachen: „Geht nun in Gottes Namen; wo ihr morgen gefunden werdet, dahin wollen wir unser Kirchlein bauen.“ Sie fanden die Ochsen am nächsten Tag in einem Moorgrund, und jeder hatte ein brennendes Wachslicht auf dem Haupt. Mit vieler Mühe vollendeten sie dort die Kirche[1].

Im Besitze der Grafen von Gammerage (fläm. Galmaarde) bei Geeraerdsbergen (fr. Grammont) war ein Stück des hl. Kreuzes, aber die kostbare Reliquie kam ihnen abhanden, da ein Priester sie während eines Krieges an unbekanntem Orte versteckte. Nach Jahren wurden zwei Brüder aus Gammerage wegen Mordes landflüchtig und irrten umher, bis sie im Lande Preußen einen Einsiedel oben auf einem Berge trafen. Der verhieß ihnen Sühne von ihrem Verbrechen, wenn sie in dem sumpfigen Wasser bei dem Weiler St. Paul von Gammerage nach der Kreuzesreliquie suchten. Die Brüder kehrten allsobald heim, gruben an der bezeichneten Stelle und fanden das silberne Kreuz. Die Umwohner erzählten, wie sie schon lange Zeit im Winter und Sommer bemerkt hätten, daß Scharen von Vögeln über dem Sumpfe die schönsten Weisen sängen. „Später, bei erneuten Kriegen, wurde das Kreuz abermals vermißt. Als der Friede wiederhergestellt war, sahen mehrere Leute nachts einen hellen Schein, welcher von der Kirche ausging und über einer Quelle, genannt Houwerek, verschwand. Alsbald suchten sie an dem Orte nach und fanden zu ihrer großen Freude ihre Reliquie wieder und zu einer Seite zwei brennende Fackeln. Zum Andenken daran taucht man noch jährlich am ersten Rogationstage das Kreuz in die Quelle[2].“

Wie in dieser Sage die Reliquie ins Wasser gleichsam zu ihrem Ursprungsorte zurückkehrt, der von singenden Vögeln umkreist und vom Lichtschein bezeichnet ist, so taucht häufig das Gnadenbild aus dem Wasser hervor und zieht eben daraus seine Wunderkraft. Auf der Senne unweit Mecheln kam ein Schiff bei dem Dorfe Semps nicht weiter, und alle Anstrengungen halfen nichts. Da schaute zufällig von den Schiffsleuten einer auf die Erde und sah im grünen Ufergrase ein kleines Marienbildchen liegen. Er hob es auf, trug es einige Schritte vom Ufer und baute ihm dort ein kleines Häuschen. Als die Männer wieder zum Fluß hinunterkamen, schwamm das Schiff leicht auf den Wellen. Über dem Bilde wurde später die Kapelle der Lieben Frau in't Hammeken gebaut[3]. – Bei dem Dorf Beerse, östlich von Mecheln, fanden Ochsentreiber ein kleines Muttergottesbild im Ufersande der Aa. Sie trugen es einen Steinwurf weit zu einer einsamen Eiche, befestigten es und beugten davor ihre Knie. Das Bild der Maria von der Eiche zog bald viele Pilger an, und ein Fest wurde zu seinen Ehren auf Sonnabend

[1] Wolf, NS 348 vgl. Grimm, DS 350. — [2] Wolf, NS 155 mit den Parallelen S. 684. — [3] Wolf 169, ähnlich 170.

vor dem Tag Johannis des Täufers angesetzt, bei welchem der Pfarrer von Aerschot im Wagen von vielem Volk begleitet zu dem Bilde fuhr[1].

Schließlich noch eine Löwener Überlieferung: In der Nähe der Stadt liegen drei fromme Schwestern begraben. Vor den Gräbern quillen drei klare Brünnlein und dazu wallfahrtet das Christenvolk gar häufig, um für die Frauen Heilung vom weißen Fluß zu erlangen. Um aber zu wissen, ob eine Frau davon genesen oder mit der Zeit daran sterben wird, nimmt man eine Haube von ihr und legt dieselbe auf das Wasser. Sinkt sie unter, so ist keine Gesundheit zu hoffen, schwimmt sie oben, so ist das Übel heilbar. Jedoch muß man fleißig dabei beten und ein Opfer bringen, welches besteht aus einer erbettelten Nadel, einem erbettelten Fadengarn und etwas Korn[2].

Die Beispiele veranschaulichen es mit Deutlichkeit: der Zug des Weihtums geht, sobald es dem Willen der Menschen entzogen und ganz sich selber zurückgegeben ist, zum Wasser. Aus dem Wasser kommt das Gnadenbild, im Wasser wird die Stimme der Norn am reinsten vernehmbar. Ochsen, die heiligen Wassertiere, ziehen „in Gottes Namen“, allein dem Walten göttlicher Führung überlassen, und führen nachts die Schlitte mit dem Baugrund der Kirche, die auf festem Lande nicht sein wollte, zum Sumpf. Wachskerzen brennen auf ihrem Haupt, wie die Kreuzesreliquie im Schein zweier Fackeln an der Quelle wiedergefunden wird. Solche Lichter finden wir im Volksbrauch häufig dem Wasser dargebracht; man läßt brennende Kerzen schwimmen, man stößt die Fackeln in die Flut oder rollt flammende Räder in den Fluß, weil erst beide Elemente, Wasser und Feuer vereint, die volle Lebenskraft gewährleisten, aber auch weil das Licht auf dem Wasser das wunderbarste Funkenspiel erregt und eben das glitzernde Flimmern auf der nachtschwarzen Flut die Schaugabe der Seherin magisch eröffnet. Wenn Plutarch[3] berichtet, die germanischen Frauen hätten aus dem Drehen und Rauschen von Wasserstrudeln die Zukunft erforscht, so liegt die Begründung davon in der nämlichen Bannkraft des bewegten, sich kräuselnden und verschlingenden Wassers.

Besonderes Interesse hat die Löwener Überlieferung. Die drei Schwestern und ihre Orakelquellen rufen die Nornen in Erinnerung, die unterm Schicksalsbaum am Urdbrunnen den Faden drehen. Das Garn fehlt nicht, die Spindel ist zur Nadel geworden, und daß diese erbettelt sein müssen, ist ganz in Übereinstimmung mit dem germanischen Brauch, die Opfergaben in Heische- und Bettelumzügen einzufordern. Daß sie den Frauen Heilung bringen und als hilfreiche Disen wirken, stimmt auch zu den nordischen Schicksalsfrauen, und daß Untersinken ins Wasser Tod bedeutet, ist so leicht verständlich, wie davon oft im Volksbrauch die Rede ist. Und doch werden wir hier nicht zu allererst an die Nornen, sondern an die von Kelten und Germanen gemeinsam verehrten Matronen denken, von denen uns aus der Römerzeit wichtige Steindenkmäler aus der Rheingegend erhalten sind[4]. Dann haben wir aber auch gleich die Erklärung

[1] Wolf 168. — [2] Wolf 338. — [3] Caes. c. 19 und Clem. Alex. strom. I c. 15. — [4] Diese Matronensteine sind für Untergermanien besonders charakteristisch und dort nicht nur überaus häufig

für die Haube und das Korn, da denn die Matronen gewöhnlich durch mächtige Mutterhauben und durch Ähren oder Fruchtkörbe in den Händen gekennzeichnet sind. Ein Muscheldach überragt sie vielfach, und die Steine wurden an Quellen gern aufgestellt. Auch bei Löwen mag einst ein solches Bild der Matronen gestanden und die hohe Verehrung beim Volke genossen haben, die dann auf die drei „frommen Schwestern" überging.

Die Matronen hüten das Schicksalsgeheimnis und spenden Segen, der auf ihrem Schoß in vollen Körben quillt. Das Schicksal ist nicht nur die neidische Norn, welche den Faden schneidet, es ist auch die gute, welche ihn anspinnt, die Huldin, welche den Kindern Gaben an die Wiege bringt; es ist ein wachsender Baum, der blühend sich verzweigt, und ist das Wasser, welches gleichzeitig Seherkraft und Fruchtbarkeit spendet. Diese Auffassung des Schicksals ist es, welche die Germanen trieb, ihr Heiligtum am Wasser oder im Wasser zu suchen, zu bauen, zu wähnen; was ihnen Anlaß gab, Quellen, Inseln, Auen, Sümpfe heilig zu halten, auf gehaseltem Feld wasserumspülter Holme ihre Zweikämpfe auszufechten oder, wie es von den Schweizern bezeugt ist, die Mannschaft zu sammeln um eine in den Brunnen gesteckte Fahne unter dem Schwur, nicht wiederzukehren, es wäre denn der Feind geschlagen oder die Fahne an der Luft getrocknet[1]. So versteht man es jetzt, wenn aus dem Wasserstand einer Quelle unmittelbar auf den Segen eines Landes oder das Wohlergehen seines Fürsten geschlossen wird und man in ihrem Versiegen eine Hungersnot oder den Tod des Landesherrn vorhersieht[2], wenn die dreizehn Richter der Friesen um einen Born herumsitzend Recht sprechen[3], wenn die Wahl des deutschen Königs in Frankfurt ehedem auf einem Schiffe unter der Brücke vollzogen werden mußte[4], wenn der stärkste Eid, den man schwören kann, bei dem Unterweltsfluß Leiptr, dem „blitzenden" (wie beim Styx bei den Griechen), geleistet wird und heilige Quellen beim Rütlischwur hervorbrechen[5]. Denn das Wasser ist wie das Heiligste, so auch das Unverbrüchlichste, und Recht gedeiht nur am Urdbrunnen, wo auch die Götter zu Gerichte sitzen[6]. Man versteht es, warum die Brückenmitte solchem Denken als eine ausgezeichnete Stelle erscheint, noch im Mittelalter der Heilige auf ihr nie fehlen darf, Brautleute sich dort umhalsen und Heul Heul rufen müssen[7], die Brückenfigur als zukunftskundig gilt (der steinerne Erasmus auf der Brücke von Rotterdam wendet jedesmal ein Blatt in seinem Buche um, wenn der Stadt ein Leid bevorsteht[8]). Brunnen heißen wie der Mummel- und Titisee oft unergründlich und gelten als Eingang zur Welt der Unterirdischen, zum Reich der Toten

vertreten (über 300 Bild- und Inschriftensteine), sondern auch bildlich z. T. in eigenartiger Form ausgestaltet, für die man in Gallien oder Obergermanien vergeblich nach Parallelen sucht, Germ. Rom. IV 18ff. und die Abbildung auf Taf. XXII und XXIII. Weiteres bei Toutain, Cultes païens dans l'Empire rom. 242f.; F. Drexel, Die Götterverehrung im röm. Germ., 14. Bericht der röm.-germ. Komm. d. D. Arch. Inst. 1922, 33f. und 42f. — [1] Grimm, RA I 221. — [2] Grimm, DS 104, 105, 111, 117. — [3] Grimm, DS 450. — [4] Grimm, RA I 329. — [5] Grimm, DS 103. — [6] Gylf 15. — [7] Wolf, NS 530. — [8] Wolf, NS 267.

wie der Zwerge, Wichtelmänner und Truden[1]. Im tiefen Brunnen von Nürnberg sitzt Karl der Große wie der Rotbart im Kyffhäuser[2].

Die Sagen von versunkenen Schätzen, Kronen, Kirchen, Glocken, Schlössern[3], Städten sind keine romantische Spielerei. Auch lebt in ihnen nur ausnahmsweise das Gedächtnis an wirkliche Ereignisse. Tatsachenerinnerungen pflegen nicht gar lange zu haften; was aber bleibt über die Jahrhunderte, das ist verwurzelt im stets sich erneuernden und sich wieder erzeugenden Erleben. Sonntags hört man an der Ostsee unter dem Wasser die Glocken versunkener Städte klingen[4]. In der heiligen Weihnachtszeit sind nach der Sage die holländischen Städte Ursel bei Meldeghem und im Been bei Zout-Leeuw versunken[5], und in der Christnacht hört man seither immer ihre Glocken läuten[6]. Das holländische Zevenbergen versank ganz, nur die Kirche blieb stehen und ragt heute noch aus dem Wasser. Eine Meerminne weissagte der Stadt den Untergang; sie ließ sich Nacht für Nacht auf dem Turm der Kirche von Sint Lobbetjen nieder und sang:

Zevenbergen sol vergaen
En Lobbetjens toren blyven staen.

Die Stadt war so reich, daß die Einwohner mit Gold und Silber umgingen, als wenn es Kupfer gewesen wäre. Fischer, die über dem Wasser hinfuhren, wollen später häufig noch die goldblinkenden Dächer gesehen haben[7].

Aus dem Rhein kommt der Nibelungenhort und kehrt in ihn zurück[8]. Aus dem Wasser stammt alles Leben und geht in dieses wieder ein; die Erkenntnis des griechischen Philosophen Thales war den Germanen natürlich eingewachsen. In unserer Storchenfabel ist der letzte Rest des einst allverbreiteten Glaubens erhalten, daß die kleinen Kinder aus Brunnen oder Teichen kommen oder, wie die Heldensage sich gewählter ausdrückt, daß Wassernixen die Mütter erlauchtester Helden sind (dazu später). Die heidnische Wassertaufe ist der kultische Ausdruck des gleichen Gedankens. Sie war bei den Germanen lange vor Einführung des Christentums in Gebrauch[9]. Dem Kunibertspütz in Köln entsprechen in gleicher Bedeutung Mummel- und Titisee im Schwarzwald, das Wiesenbrünnchen in Wiesbaden, der Festenburgerteich bei Schulenburg im Harz, wo die große Wasserfrau sitzt, die die Kinder um sich hat. In Schlitz holt die Hebamme Born-Eller, also Brunnenerle, die Kinder aus dem Pengstborn, der den Namen davon hatte, daß die Kinder an Pfingsten früher in großen Scharen zu diesem Brunnen zogen, in besonderen Krügen dort Wasser holten und nach Hause trugen[10]. Wenn die Kinder im Brunnen der Hut der Maria, auch wohl der Frau Holle und Ostara anvertraut sind, so sieht man, wie die Wasserfrau dabei in die Urmutter übergeht. Nixen sind darum besonders

[1] Verf., Bed. d. Wassers 73_4; Grimm, DS 30. — [2] Grimm, DS 22. — [3] Grimm, DS 112, 132. — [4] Grimm, DS 281. — [5] Wolf, NS 306, 575. — [6] Ganz ähnlich die Glocken im Wiel beim Kapellenberg in der Nähe von Herzogenbusch, Wolf, NS 307. — [7] Wolf, NS 507. — [8] Sg 17, Akv 28. — [9] Grimm, RA 630. — [10] A. Dieterich, Mutter Erde 18; Verf., Bed. d. Wassers 21.

geschätzte Wehmütter[1]. Im Göttermythus finden Odin, Hönir und Lodur die ersten Menschen A s k und E m b l a, „Esche" und „Waldrebe", am Meeresstrand. Also liegt wohl die Vorstellung vor, daß diese aus dem Wasser angeschwemmt wurden.

Im Tode nimmt Waghild W i t e g e, den Enkel des Geschlechts, dem sie Stammutter war, wieder in ihre Wogen auf, entrückt ihn, wie der große Dietrich auf der Hirschjagd entrückt wurde. Im Mummelsee, dem Kinderteich, endigt der geisterhafte Totenzug. Die Rückkehr ins Wasser ist die Kehrseite der Wassergeburt. Die Sitte des Schiffsbegräbnisses stand bei keinem Volke so andauernd im Ansehen wie bei den Germanen. Bis in die Bronzezeit läßt sich der Brauch zurückverfolgen (Einbaumsärge, Steinsetzungen in Schiffsform), und ein begründetes Staunen können die großen Schiffsgräber aus der Normannenzeit am Christianiafjord und bei Haithabu erregen, deren Ausgrabung es erst recht gezeigt hat, in welchem Maße der Totenkult und die Totenvorstellungen das Denken der Germanen bis in die letzte heidnische Zeit hinein beherrschten. Balders Begräbnis im Schiff, welches flammend unter dem Beisein aller Götter dem Meer übergeben wird[2], liefert dazu den ins Erhaben-Große gesteigerten mythischen Rahmen.

Das Schiffsymbol. Es setzt nur die beim Wasser besprochenen Gedanken fort, wenn das Schiff überhaupt in Kult- und Festgebräuchen, in Mythen und Sagen eine so große Rolle spielt. Dem Totenschiff gegenüber kannten die Griechen das Lebensschiffchen, auf dem der Neugeborene allein oder mit der Mutter zusammen (Perseussage) auf den Wogen treibt, wie in unserm Märchen vom Teufel mit den drei goldenen Haaren. Wir werden Reste davon auch in der Jungsigfridsage kennenlernen, und der Einbaum, in welchem sich W i e l a n d einschließt und steuerlos auf dem Meere treibt, bis ihn jütische Fischer im Netze einfangen und vor den dänischen König führen[3], ist von ähnlicher Bedeutung. Von den Wellen des Schicksals getragen, nicht dem eigenen Willen folgend, kommt der Held auf den Schauplatz, wo das Leben ihn braucht, wo die Not seiner bedarf, wo er ins Rad des Geschehens nach seiner Kraft eingreifen kann.

Eine Erinnerung an das Totenschiff lebt nach in der fränkischen Sage vom Tod König D a g o b e r t s, dessen Seele die Teufel auf ein Schiff gesetzt und mit sich fortgeführt haben sollen, bis die Heiligen Dionysius und Mauritius erschienen und den König aus Teufelsgewalt erretteten[4]; oder von R e g i n a l d v o n F a l k e n b e r g im Lande Limburg, der seinen Bruder mitsamt dessen Braut Alix von Kleve aus Eifersucht ermordete und zur Sühne von einem Einsiedler geheißen wird, immer nach Norden zu gehen, bis er

[1] In Helgoland zeigte sich in früheren Zeiten den schwangeren Frauen, sobald es ihnen abhold war, das Meerweibchen halb als Mensch und halb als Fisch. War es ihnen aber günstig, kam es als schöne Jungfrau und stand ihnen mit freundlicher Miene bei der Entbindung bei, die dann immer durch ihre Hilfe leicht und glücklich geschah. Es gab in alter Zeit auf Helgoland gewisse überaus schöne Mädchen, die man für Töchter des Meerweibchens hielt und vor denen man darum immer eine große Scheu und Verehrung hegte. Müllenhoff, Schl. S. 453. — [2] Gylf. 49. — [3] Thidr.s. Th. XXII 124ff. — [4] Grimm, DS 439.

keine Erde mehr unter den Füßen habe. Zwei Gestalten begleiten ihn, eine weiße zur Rechten und eine schwarze zur Linken. Er kommt zum Meer, da naht ein Nachen mit einem Mann, der ihm winkt und spricht: „Wir erwarten dich." Er wird mit den Begleitern auf ein großes Schiff geführt, auf dem er nun in der Nordsee immer fahren muß, während seine Begleiter in der Kajüte mit beinernen Würfeln um seine Seele spielen[1].

Eine merkwürdige Lütticher Sage eröffnet eine neue Bedeutung des Bootes: Als Bischof O b e r t 1113 in tödliche Krankheit verfiel, erklärten die Ärzte, er könne nur durch eine Pilgerfahrt nach Huy gerettet werden, und der Bischof ließ gleich ein Schiff rüsten, mit dem er die Maas hinauf bis gegen Huy fuhr. „Als dort aber das Schiff landete, da standen die Bürger schon mit dreißig Pferden am Ufer, spannten sie vor das Schiff und zogen es mit dem Bischofe aus dem Flusse und durch die Straßen der Stadt bis auf den großen Platz." Der wunderliche Empfang erboste jedoch den hohen Kirchenherrn so sehr, daß er bei seiner Rückkehr Klage erhob. Schon griffen die Lütticher für ihn zu den Waffen. Da schickten „die Huyenser eine Gesandtschaft zu Obert, welche ihm sagen sollte, daß sie jenen Einzug in keiner üblen Absicht so eingerichtet hätten, sondern nur um dem Bischof einen Spaß zu machen. Dieser verzieh ihnen auch, jedoch unter der Bedingung, daß die Hauptteilnehmer an diesem Spaße das Schiff von dem großen Platze in Huy, wo es stehengeblieben war, auf ihren Schultern bis zu seinem Palaste in Lüttich trügen, und zwar quer durch die Felder von Hesbaye. Die Huyenser unterzogen sich willig der linden Strafe. Die Stellen aber, wo sie auf ihrer Reise mit dem Schiffe ausruhten und es meist müde und unmutig hinwarfen, nannte das Volk zum Spotte Stabatiaz (bateau), das ist: Steh Schiff!"[2] Diese Sage sieht ganz nach einem alten Brauche aus, bei welchem ein Schiff von Lüttich nach Huy gebracht und von dort quer durch die Felder von Hesbaye getragen wurde mit dem Zweck, diesen Fruchtbarkeit zu sichern. Die Stationen des später umgedeuteten Namens Stabatiaz hatten im Kultumzug sicher bestimmte Bedeutung, da denn der Priester an ihnen wahrscheinlich den Weckruf und Segen über die Felder hin sprach[3]. Daß es sich um ein Kultboot handelt, zeigt der hohe Kirchenherr, dessen Schiff sich die Huyenser, „um ihm Spaß zu machen und durchaus nicht in böser Absicht", für den Umzug geflissentlich ausersahen. So mag früher ein Priester im Boote mitgefahren, in Huy festlich empfangen und zu Schiff in glänzendem Zuge durch die Stadt bis zum Heiligtum geführt worden sein. Der Gottheit, die über der Erde Segen und der Menschen Gesundheit waltete, galt der Festzug, und von ihr holte der Priester sich Kraft, als Mittler den Äckern den Segen mitzuteilen.

Diese Deutung steht nicht in der Luft; denn wir haben aus dem Jahr 1133, also kurz nach der Zeit Bischof Oberts und aus unmittelbarer Nachbarschaft Lüttichs einen aus-

[1] Wolf, NS 130. — [2] Wolf, NS 83. — [3] Einen solchen Segensspruch haben wir in dem berühmten ags. Erce, Erce, Erce eorþan modor bei Grein-Wülker, Bibl. d. ags. Poesie I 312, Philippson 326.

führlichen Chronistenbericht, der einen Volksbrauch von merkwürdiger Ähnlichkeit mit dem eben erschlossenen schildert. Die Nachricht[1] stammt aus der Feder eines Geistlichen, des Abtes Rodulf von S. Trond, und ist daher mit Ausdrücken hochmütig selbstgerechten Abscheus überspickt, von denen wir uns im folgenden einiges schenken, ohne im übrigen das Tatsächliche anzutasten: Mit richterlicher Genehmigung und Unterstützung einiger Genossen baute ein Bauer aus Inden (bei Aachen, das spätere Kornelimünster) im nächsten Walde ein Schiff, dem er Räder zum Fahren auf dem Lande anfügte. Die Behörden gestanden ihm zu, daß das Schiff auf Spannseilen von Angehörigen der Weberzunft von Inden nach Aachen getragen würde. Auch sollten die Weber das Recht haben, jedem, der dem Schiffe zu nahe komme und es berühre, ein Pfand vom Halse zu reißen und zu behalten, wenn er sich nicht loskaufe. Ein riesiger Menschenstrom beiderlei Geschlechts empfing in Aachen das Schiff. Doch die Weber führten es alsbald nach Maastricht weiter, wo es aufgebessert und mit Mast und Segel versehen wurde. Von Maastricht ging der Zug nach Tongern, von Tongern nach Looz und schließlich nach S. Trond. Auch hier wurden die Weber des Orts sogleich zusammengerufen und, unter scharfer Strafandrohung gegen Säumige, aufgefordert, das Schiff Tag und Nacht zu bewachen und es mit aller Art Gerät vollzustopfen. Musikanten spielten und sangen in allen Tönen um das Schiff herum, und der Lärm lockte abends Scharen von Frauen aus den Häusern. Leicht geschürzt mit fliegenden Haaren stürzten sie im Mondschein aus den Gassen hervor, tanzten mit den Burschen ums Schiff herum, erhoben ein lautes Geschrei bis um Mitternacht und zerstreuten sich dann lärmend hierhin und dorthin. Mehr als zwölf Tage dauerte der Taumel, bis es den Städtern selber genug wurde und sie berieten, wie sie das Schiff wieder los würden. Es zu verbrennen oder sonst zu zerstören, wagten sie nicht, weil man glaubte, daß der Ort mit Schande bezeichnet sei, auf welchem das Schiff zurückbliebe. Deshalb beschlossen sie, das Schiff nach dem nächsten Orte Leugues (vläm. Zout-Leeuw) zu schaffen. Wie sich der Landesherr von Löwen dann ins Mittel legte und mit Waffengewalt dem Treiben ein Ende machte, geht uns hier nichts mehr an.

Da haben wir ein wirkliches, über Land getragenes Kultschiff, und Grimm hebt mit Recht hervor, daß der Freudentaumel, mit dem es überall begrüßt wurde, die ihm entgegenströmenden Menschenmassen, die Tänze, Lieder, Musikbanden, die strenge Bewachung des Schiffes und das Zunftvorrecht, nicht minder aber auch die behördliche Genehmigung und das Wüten der Geistlichkeit bestimmt darauf hinweisen, daß es sich um einen uralten, von Zeit zu Zeit wiederholten Volksbrauch handeln müsse, in welchem Erinnerungen an einen jahrhundertelang gehinderten und eingeschränkten Kultus weiterlebten, wenn auch in Unkenntnis der wirklichen Götternamen und alten Lieder das Volk mehr nur das Äußerliche des Festes weiterpflegte und, wie es immer in solchen Fällen zu geschehen pflegt, der Brauch dadurch ins Üppige ausarten mußte. Das

[1] Die Stelle bei Grimm, My 214ff. ausgehoben aus MG. SS. X 309f. —

Schiff blieb der Menge unzugänglich, wie der Nerthuswagen verhüllt durch das Land zog, also muß man ursprünglich ein Götterbild oder Symbol in ihm annehmen. – Daß sich die Weberzunft für das Schiff verantwortlich fühlte, hat seinen Grund nicht so sehr darin, daß diese „bei ihrer Arbeit ein Schiff, das Weberschiffchen, lat. radius, führten" (Grimm), vielmehr werden wir Flagge und Segel später als das eigentliche Symbolzeichen des Kultschiffes im Sinne eines schicksalanzeigenden Gewebes ähnlich dem Rabenbanner kennenlernen. Die Weber weisen auf die großen Weberinnen, die Nornen.

Durch ein Ratsprotokoll zum Nikolausabend 1530 ist ein „Herumfahren mit den Schiffen" auch für schwäbisches Gebiet (Ulm) bezeugt. Von den Sueben sagt Tacitus[1], daß sie die *Isis* in einem Schiffsbild verehrten. Daß die Germanen schon um die Wende der Zeitrechnung symbolische Schiffsbilder kannten, geht aus dieser Angabe sicher hervor, während dagegen nur noch vermutet werden kann, daß hinter dieser Isis die *Nehalennia* stecke, welche sich in der hl. Gertrud fortsetzt. Beide, die batavische Nehalennia und Gertrud, haben das Schiff als Beigabe; Schiffsform zeigte Gertrudens Minnebecher, wie sie als Beschützerin der Schiffer und Reisenden galt[2].

Es ist unter diesen Umständen verfehlt, die auf Rädern fahrenden Schiffswagen der Karnevalsfeste aus Bräuchen der Römer oder Romanen herzuleiten. Mag auch äußerlich der allmächtige Einfluß griechisch-römischer Kultur und der in ihr mitziehenden orientalischen Elemente gelegentlich die Form der Feste beeinflußt haben, so erhellt doch aus dem Gesagten deutlich genug, daß der Brauch im Norden so tief eingewurzelt und heimisch war wie im Süden.

Hier kommt uns denn ein eben erschienenes Buch eines schwedischen Gelehrten über die berühmten Felszeichnungen Südschwedens (*O. Almgren*, Nordische Felszeichnungen als religiöse Urkunden. Deutsche Ausgabe 1934, erweitert nach der schwedischen von 1927) in eigenartiger Weise zu Hilfe und gibt uns den lückenlosen Beweis in die Hand, daß die bisher entwickelten Vorstellungen vom Wasser und Kultschiff zurückreichen auf Kultgedanken der Germanen der – Bronzezeit. Zweiundeinhalb Jahrtausende vor Aufzeichnung der Chronik von S. Trond sehen wir auf diesen Felsbildern klar und deutlich als Kulthandlungen dargestellt, was die aufgeführten Sagen und Bräuche bald umschreiben, bald auch nur andeuten. Die vielen Wiederholungen ähnlicher und sich gegenseitig beleuchtender Bildszenen lassen keinen Zweifel an den Hauptgedanken zu, und daß in diesem Gebiet Südskandinaviens nur Germanen als Urheber der Ritzungen in Betracht kommen, wird heute niemand mehr ernstlich in Frage stellen. Es ist das Verdienst Almgrens, nach jahrelanger intensiver Beschäftigung mit seinem Gegenstand, nach gründlicher Untersuchung der Originalsteine, sorgfältiger Zusammenstellung des Materials, weitausgreifender Vergleichung der Bilder untereinander wie mit den prähistorischen Felszeichnungen anderer Völker und, wie sich versteht, nach Kenntnisnahme

[1] Germ. c. 9. — [2] Ihr Gedächtnistag ist der 17. März, also in der Zeit, da die Schiffsumzüge stattfanden, wie der 5. März im röm. Bauernkalender durch Isidis navigium bezeichnet ist.

der wichtigsten Vorarbeiten seiner Vorgänger endlich ein aufdämmerndes Licht in eines der schwierigsten Rätsel interpretierender Archäologie gebracht zu haben. Da denn seine Befunde uns später auch nach anderer Richtung hin wichtig werden, sei es erlaubt, etwas ausführlicher auf sie einzugehen:

Die ungezählten Schiffe auf diesen Bildern, so hat Almgren bewiesen, sind Kultschiffe, und man muß sie sich, zu einem großen Teile wenigstens, als Schiffsnachbildungen bald nach Art unserer Karnevalsschiffe, bald von kleinen Votivschiffen vorstellen. Das ergibt sich daraus, daß die Schiffe teils deutlich von Männern getragen[1], teils von Pferden über Land gezogen werden[2]. Manche der Boote haben deshalb Gleitkufen oder ein schlittenartiges Untergestell, das sich wie ein Ständer ausnimmt. Es sind Bootschlitten, wie sie auch im ägyptischen Kultus gebräuchlich waren[3] und in altnordischen Sagen[4] wie in jüngeren Festbräuchen fortleben[5].

Unter diesen Umständen müssen auch die Darstellungen auf den Schiffen als Kultszenen aufgefaßt werden, da ohnehin ihr Inhalt deutlich nach dieser Richtung weist. Denn es finden sich ebenso deutlich anbetende wie tanzende Gestalten auf ihnen, und andere Schiffe sind von Lurenbläsern umgeben, die auf ihren gewundenen Hörnern offenbar zur heiligen Handlung aufspielen. Die Männer sind teils gehörnt, teils geschwänzt nach Art von Stiermasken, wie sie das Volk bei Mummereien in der Zeit von Weihnacht bis Fastnacht heute noch verwendet. Die Verehrung gilt einem heiligen Baum (Tanne oder Eibe) vorn auf dem Schiff oder dem Vierspeichenradsymbol oder einer weiblichen Gestalt, in der eine Göttin zu sehen ist[6]. In Verbindung mit diesen Szenen sind Schlangen, Ochsen, Hirsche, Pferde, Hunde dargestellt, Bilder des Raddrehens, Pflugumziehens, von Bogenschützen, Elfenmühlen, Netzen, Spiralen, Labyrinthen kommen vor, und kultische Kämpfe von Männern zu Fuß und zu Pferd kehren oftmals wieder.

Für uns ist vor allem wichtig, daß, durch überragende Größe deutlich als Götter gekennzeichnet, eine männliche Gestalt mit erhobener Axt und eine mit großem Speer verschiedentlich vorkommt. Wir wissen nicht, wie wir sie benennen müssen, aber man kann nicht umhin, in ihnen die Vorgänger von Thor und von Odin zu sehen, um so mehr, als sich, Thor anbelangend, an den Fundstellen teilweise eine ununterbrochene Überlieferung des Artgottes von der Bronzezeit bis auf den heutigen Tag erhalten hat[7]. Tafel VI dieses Buches gibt zweimal den Speergott wieder, das eine Mal (VI 1) auf dem Schiff, mit hocherhobener Lanze, das andere Mal (VI 2) in phallischer Bildung. In

[1] Abb. Almgren, S. 82 und 332. — [2] Abb. S. 77. — [3] Almgren 44, 46 (Abb. eines Osirisbootes mit Kufen). — [4] Vom Seekönig Beitir, der in den Trondheimsfjord hineinsegelt, dann sein Schiff auf einen Schlitten setzt und sich von seinen Männern nordwärts nach dem Naumudal ziehen läßt, wobei er sich alles Land auf der Backbordseite zueignet, Flat. I, S. 22, 221; Almgren 341. — [5] Umgekehrt zeigen die Festschlitten häufig Schiffsform. — [6] Vgl. die Abb. bei Almgren, S. 6, 8, 9 und 14, sowie die Darstellung auf dem Rasiermesser S. 13 aus gleicher Zeit. — [7] Für Simrislund von Almgren nachgewiesen S. 219f. —

dem kleinen Reiter links darüber mit schwungbereiter Lanze und viereckigem Schild[1] darf man vielleicht denselben Gott erkennen. Feierliches Herumtragen eines gewaltigen Speeres, der schon durch sein Ausmaß nichts anderes als ein Weihespeer, dem Gungnir ähnlich, sein kann, zeigen die Felszeichnungen aus Hvitlycke (Tafel VI 3) und aus Himmelstadlund[2], dessen Name eine heidnische Kultstätte noch deutlich erkennen läßt.

Es ergibt sich aus alldem der sichere Schluß, daß jener durch die Felszeichnungen bezeichnete Altersabschnitt, also die Zeit von rund 1500–300 v. Chr., einen ausgesprochenen Fruchtbarkeitskult pflegte, einen Kult, der uns bei zahllosen Naturvölkern in ganz ähnlichen Formen entgegentritt, über den sich aber auch bei den frühen Germanen nicht wundern wird, wer die phallischen Steine und Pferdchen Skandinaviens[3], die späteren Runensteine gleicher Form (Tafel III u. IV), die Wölsistrophen des Flăteyjarbuches[4] und den Freyskult der Wikingerzeit kennt. Der Kult spielt sich in Formen ab, die zum großen Teil heute in Sagen und Bräuchen noch fortleben in Flurumgängen, Maskentänzen, Fastnachtsspielen, in Scheinkämpfen, Baumaufrichten, Pflugumziehen, im festlichen Einholen von Maigraf und Maigräfin während der Festzeit des wachsenden Jahres von Jul bis Mittsommer[5]. Die Verehrung gilt dem Rad, dem Symbol des ewigen Kreislaufs, dem Baum, dem Sinnbild des Wachstums und des stets sich erneuernden Lebens, und endlich den großen Göttern der Fruchtbarkeit.

Das Wichtigste aber ist, daß im Mittelpunkt des Kultus offenbar das Wasser stand. Sicher fand ein Teil der geschilderten Zeremonien auf dem Wasser statt. Wo das nicht anging, ist durch die Landschiffe der Hinweis gegeben, daß alles im Wasser zu denken sei. Auf Booten, ähnlich den Karnevalsschiffen mit ihren Blumenköniginnen, Genien, Maskentänzen, Musikkapellen, spielen sich die Hauptszenen ab, und der Gott erscheint im Schiffe den Menschen.

Der Lebens- und Schicksalsbaum. In gleicher Verehrung wie das Wasser stand der Baum[6]. Auch er hat Schicksalsbedeutung davon, daß er in der Tiefe wurzelt. Wichtiger aber ist, daß er in die Zeit hineinwächst, seine Äste verzweigt gleich dem Stammbaum eines Geschlechts, Jahr um Jahr einen neuen Ring um sich legt, sein Alter damit sinnfällig bezeichnend. Allbeherrschend steht Yggdrasil, „der größte und beste von allen Bäumen", im mythischen Weltbild der Edda, hoch aufpfeilernd die Krone, daß „die Zweige bis über den Himmel emporragen", in Abgrundtiefen hinabreichend mit den drei Wurzeln, die Niflheim, das Reich der Asen und das der Reifriesen umspannen, von den Nornen benetzt mit dem Wasser und Schlamm des heiligsten von den drei

[1] Da solche Schilde erst in der vorröm. Eisenzeit aufkamen, setzt man dieses Bild in die Zeit von 500–200 v. Chr.; Almgren 162. — [2] Abb. Almgren, S. 136. — [3] Abb. in BAzRG I, Nr. 27–29. — [4] Edd. min. 123ff. (Th. II 184ff.). — [5] Die besten Belege wieder bei Mannhardt, vieles auch bei Almgren. — [6] Zum Symbolgehalt des Lebens- und Schicksalsbaums vgl. L. Klages, GaWdS III, 2, 1305ff.

Brunnen, die unter den Wurzeln entspringen, benagt von Nidhögg und den Schlangen des „brausenden Kessels", dem Brunnen Hwergelmir in Niflheim: ein tiefeindrückliches Abbild des reißenden Zeitenstromes, des ewigen Wechsels von Werden und Vergehen mit dem spähenden Adler im Wipfel, dem unruhig auf und ab laufenden Eichhorn und den Hirschen und Schlangen, die Blätter und Wurzeln benagen.

Bei den andern Germanenstämmen findet sich Ähnliches. Auf der Linde zu Glatz sitzt die Heidenjungfrau und weissagt schwere Bedrängnis durch den Feind, die nicht eher sich wendet, bis „ein Haufen Kraniche durch die Brotbänke geflogen"[1]. — Kaiser Friedrich Rotbart schläft im Kyffhäuser, und wann er hervorkommt, wird er seinen Schild hängen an einen dürren Baum, davon wird der Baum grünen und eine bessere Zeit werden[2]. – Nach der Salzburger Sage steht ein ausgedorrter Birnbaum auf dem Walser Feld zum Angedenken der großen Schlacht, die unter dem Baum wird geschlagen werden. Schon dreimal wurde er umgehauen, aber seine Wurzel schlug immer aus, daß er wiederum anfing zu grünen und ein vollkommener Baum ward. Viele Jahre bleibt er noch dürr stehen, wann er aber zu grünen anhebt, wird die Schlacht bald eintreten, und wann er Früchte trägt, wird sie beginnen. Dann wird der Bayerfürst seinen Wappenschild daran aufhängen und niemand wissen, was es zu bedeuten hat[3].

Deutlich genug zeigt sich das Weltenschicksal hier an den Baum geknüpft. Kampf ist Verhängnis und der Baum blüht, wenn die Welt sich im Kampf erneuert. Zum Leben des Volks und zum Leben des einzelnen hat der Baum gleich innige Beziehung. Man lese die schönen Abschnitte bei Mannhardt über den Lebens-, Geburts- und Schicksalsbaum, über den schwedischen Vårdträd und Yggdrasil nach[4], und man wird finden, daß diese Vorstellungen bei allen Germanen gleiche Bedeutung hatten. Um den weithinschattenden Kinderbaum baut Wölsung seine Halle (S. 11). Die Dorflinde, die uralte Esche oder Ulme hinter dem Hof waren einst heiliger Mittelpunkt von Gemeinwesen und Familie, und niemand vergriff sich an ihnen, brach auch nur ein Blatt oder Reis von ihnen ab. An ihrem Wachstum hing Wohl und Wehe des Stammes, die Schutzgeister wohnten in ihm – daher Vårdträd „Schutzbaum, Fürsorgebaum" – und offenbarten sich zuweilen in Licht- oder in Menschengestalt. Schwangere umfaßten ihn in der Not, um leichter zu gebären, die Ältesten hielten Rat unter ihm wie die Götter unter Yggdrasil. Ein Baum gehörte daher zur alten Tempelanlage, und allem Wüten christlicher Eiferer gegen die alten Bäume zum Trotz hielt das Volk zähe an ihnen fest. Heilige Eichen, sogenannte Marieneichen (weil die Kirche dem Baumkult nicht anders wehren konnte, als daß sie wieder ein Marienbild an den Eichen gestattete) waren bis unlängst in den Niederlanden zahlreich. Diejenige von Merfelt stand beim Volk in solcher Gunst, daß die Kapelle darum herumgebaut werden mußte. Heute noch steht der Eichbaum inmitten des Altares und das Marienbild daran. An den Zweigen des Baumes hängen Schilde, worauf die Wunder, welche das Bild verrichtet hat, künstlich gemalt sind[1].

[1] Grimm, DS 318. — [2] Grimm, DS 23. — [3] Grimm, DS 28 und 24. — [4] WFK 45–58.

Unter den Trümmern des Bergschlosses Rauheneck bei Baden in Österreich liegt ein großer Schatz verborgen, den aber nur der heben kann, der als Kind in einer Wiege geschaukelt sein wird, die aus dem Holz des Baumes gezimmert worden ist, der jetzt nur erst als ein schwaches Reis aus der Mauer des hohen Turmes zu Rauheneck sprießt. Verdorrt das Bäumchen und wird es abgehauen, so muß die Hebung des Schatzes warten, bis es von neuem ausschlägt und wieder wächst[2].

Die Wiesenjungfrau vom Schloß Auerbach an der Bergstraße kann nur erlöst werden vom Kinde, das geschaukelt wird in der Wiege aus Kirschbaumholz von dem Baume, der auf der Talwiese unter dem Schlosse wachsen wird[3].

In diesen beiden Sagen ist die Erfüllung des verhängten Geschicks an einen Baum geknüpft, und der schöne Zug, daß das verheißene Kind in der Wiege vom Holz dieser Bäume geschaukelt sein muß, gewährt einen tiefen Einblick in die Symbolik der Wiege. Eigenes Schicksal, Gedeihen und der Segen aller guten Geister wird dem Kinde erst dann, wenn es wie aus dem Wasser, so aus dem Holze geboren wurde. Kaiser Heinrich III. kam nach der Sage in einer Mühle an der Stelle des späteren Klosters Hirschau im Schwarzwald zur Welt und ward dann auf einen Baum ausgesetzt, allwo Herzog Heinrich von Schwaben auf der Jagd das Knäblein liegend fand und seiner Frau zum Aufziehen brachte[4].

Im Holze allein ist Gewähr der Lebenserneuerung. Blätter und Blüten fallen vom Baum im Herbst und gehen dahin, aber im Frühling sproßt aus dem Stamm neues Leben. Im Lied von Wafthrudnir fragt Odin den Riesen, wer von den Menschen den furchtbaren Winter vor dem Götterkampf überleben werde, und erhält die Antwort:

Lif und Lifthrasir
Ihr Leben bergen sie
Im Holze Hoddmimirs;
Morgentau
Wird ihr Mahl dort sein,
Sie pflanzen die Völker fort.[5]

Lif ist „Leben" und Lifthrasir „lebenertrotzend". Hoddmimer heißt „des Schatzes gedenk" oder „Schatzhüter" und ist wahrscheinlich als Name des Gehölzes zu verstehen, welches den kostbaren Menschenschatz birgt[6]. Im Baume also, vom Tau genährt, über-

[1] Wolf, NS 167 und Anmerkung S. 684; weitere Marieneichen belegt Wolf für Omel, Houdtbeverle, Scheutveld, am Ochsenwege in Zoutleeuw, zu Kortenbosch u. a. — [2] Grimm, DS 108. — [3] Grimm, DS 224. — [4] Grimm, DS 486. — [5] Vm 45 (Th. II 92), vgl. Gylf 53 „in Hoddmimirs Gehölz bergen sich zwei Menschen vor der Lohe Surts". — [6] KEdSG 3 I 175. Axel Olrik, Ragnarök, 1922, S. 20 verweist auf eine Sage der bayr. Oberpfalz, nach welcher ein Hirt in einer hohlen Steinlinde sich verbirgt und Urheber des neuen Geschlechtes wird. So hat auch diese Sage ihr südgerm. Gegenstück.

dauern die Menschen den Weltenwinter ähnlich wie Noah die große Flut in der Kiste (arca), Deukalion und Pyrrha in ihrem Schiffskasten oder wie in der eddischen Mythe der Riese **Bergelmir**, der einen Mahlkasten als Boot benutzte und mit seiner Frau sich rettete, während die andern Riesen im Blute des Urriesen Ymir ertranken[1].

Diese Mythen sind inhaltlich so bedeutsam, wie ihre Gleichläufigkeit bei den verschiedenen Völkern bezeichnend ist; denn sie zeigen klar, daß der Weltenwinter und Weltenbrand so wenig wie die Sintflut als Ende der Welt je verstanden wurden, und daß daher alle jene Versuche grundsätzlich fehlgreifen, welche Ragnarök aus christlichen Vorstellungen erklären wollen. Mit dem Jüngsten Tag hat Surts Lohe nichts zu tun. Sie ist kein Endgericht, sondern wie die Flut die immer wiederkehrende Welterneuerung, und geht das Alte dabei zugrunde, so überdauern doch die Samen der Lebewesen die gewaltige Katastrophe. Das neue Geschlecht steht mit dem alten in direktem Zusammenhang, und nicht eine Menschheit „verklärten Leibes“ oder höherer Natur wird aus der alten hervorgehen, geschweige daß von leiblicher Auferstehung je die Rede ist.

Dagegen wird die Teilhabe an der einzig wirklichen Unsterblichkeit, der des Lebensgrundes nämlich, der alles Einzelleben im Wechselrhythmus aus sich entläßt und wieder aufnimmt, sehr bedeutsam ans Pflanzliche geknüpft und durch eine kultliche Symbolik von sprechender Tiefe zurückzugewinnen versucht. Denn wenn an. lūþr, das Boot Bergelmirs, eigentlich „Mahlkasten der alten Handmühle“, dann „Bett für das neugeborene Kind“ (dazu wohl ahd. lūdara „Wiege“), schließlich auch die Lur des Kultes und Krieges bezeichnet[2], ähnlich wie arca nie „Schiff“, sondern „Zelle, Sarg, Kasten, Wassertrog, Lade der Wasserorgel, Geldkasse und mystische Kiste“ (arcānus „mystisch, geheimnisvoll“) bedeutet, so ist der Kasten offenbar als ein Sinnbild der auf den Wassern treibenden Samenkapsel zu verstehen, welche die Samen enthält wie der Mahlkasten das Mehl oder wie die Arche die Stammeltern und Samen der neuen Lebewesen. Während das Einzelleben ein Ende bedeutet, wird im Pflanzensamen allein sichtbar jenes unscheinbare und doch lebenswichtigste Bindeglied zwischen den Kettenringen entfalteten Daseins, zwischen den einzelnen Generationen der Geschlechter, die Dauer im Wechsel damit gewährleistend. Darum muß der Mensch symbolisch zur Pflanze werden, wenn er an der ewigen Wechseldauer teilhaben will[3]. So erklärt sich Bergelmirs Kasten, und so erklärt sich Hoddmimirs Holz, in welchem sich Lif und Lifthrasir während des längsten aller Winter doch „Leben ertrotzen“.

Und so erklären sich erst ganz Wiege, Bett und Totenschiff. Der Schale, die mit Jungsigfrid auf den Wogen treibt, der schaukelnden Wiege, welche die Bewegung des Wassers durch die ersten Jahre des Kindes fortsetzt, entspricht das Totenschiff, welches zum schwebenden, gleitenden Schlummerrhythmus der frühesten Jugend, des Urmeeres und der Nacht zurückführt. Durch Jahrtausende sehen wir diesen Begräbnisgebrauch erhalten, und noch ein Jahrtausend länger hielt sich die Schaukelwiege. Ein Urgedanke der

[1] Vm 29, 35; Gylf 7. — [2] Falk-Torp, s. v. Lur. — [3] Klages, a. a. O. 1328 und 1414.

Menschheit lebt darin nach, an welchem die Nordgruppe der indogermanischen Völker besonders zäh festhielt. Erst so versteht man es recht, was die Germanen bewog, bis zur Einführung des Christentums und zum Teil lange darüber hinaus ihre Häuser und Tempel ausschließlich aus Holz zu bauen (ursprünglich um den Schicksalsbaum herum), warum sie im Schiffsbau wie im Schnitzen so lange ihr Bestes leisteten und noch den späten gotischen Baustil zur Hauptsache aus Symbolen der Baum- und übrigen Pflanzenwelt, aus Leitgedanken des Schiffbaus und aus Kerbschnittmustern entwickelten, so daß denn die Bauten dieses Stils ihren Ursprung bis heute nicht verleugnen und viel näher an ihrem einstigen Materiale stehen als etwa griechisch-römische Tempel, die nachweislich ebenfalls Übertragungen von Holzbauten sind.

Auf Baum- und Pflanzengeburt weisen viele Namen und Mythenzüge der Edda. Die Mythe vom Eisriesen **Hrgelmir**, dem unter dem Arme ein Knabe und Mädchen wuchs, während „Fuß mit Fuß dem erfahrenen Riesen einen sechsköpfigen Sohn zeugte“[1], ist nicht wohl anders als pflanzlich zu verstehen, da denn allerdings die Pflanzenwurzeln und besonders auch die Achselstellen der abzweigenden Blätter gern Sprossen und Knospen treiben, während der sechsköpfige Sohn hinwiederum im Urbild einer sechsfachen Blüte eine ungezwungene Erklärung fände. Auch in Odins Stammbaum weist manches auf Pflanzliches[2]. **Bestla**, der Name von Odins Mutter, geht wohl auf germ. *Bastilō zurück und bezeichnete dann soviel wie „Lindenbast“. Ihr Vater ist Bölthorn „Unheilsdorn“[3]. Der Bast, beliebtes Flecht- und Knüpfmittel und gleichzeitig Bild der Todesblässe (vgl. an. bastbleikr „bleich wie Bast“), hat als Bezeichnung für die Muttergöttin und Riesentochter nichts Auffallendes.

Die Disen. Schicksalskundige Mittlerwesen sind auch die Geister der Erdtiefe, die Zwerge, die Alfen (Elfen), die Disen (Idisen), die eingehügelten Toten und die Riesen. Die Jöten sind „hundweise“. Odin besucht sie, um ihnen ihr Wissen abzufragen, und die berühmten Wölwen der Mythen stammen meist aus ihrem Geschlecht. Den Zwergen hat nach dem Glauben des Volks manch einer schon ein Geheimnis abgelistet. **Eugel**, der Zwerg, sagt Seyfried-Sigfrid das Ende voraus, und **Alberich**, der „Albenkönig“, ebnet vor Ortnit den Weg. Die Disen warnen, weisen das Richtige und künden den Tod. Im Grunde wissen all diese Wesen mehr als selbst die Götter, d. h. sie wissen es ursprünglicher, und die Götter kommen meist erst durch sie in des Wissens Besitz. Das macht, weil sie alle Geister der Erde sind, und man begreift jetzt wohl, daß auch die in die Erde

[1] Vm 33. — [2] Andrerseits erscheint die von Odin umfangene Erdgöttin als Pflanze. In Rind, die er durch Zauber überwindet, vermutet man gutnisch rind „Efeu“; vgl. O. Lundberg, Namn och Bygd 1, 1913, 49ff. **Fjörgyn**, die mit Jörd als Mutter Thors wechselt (Vsp 56 und Hrbl 56), also mit Odin auch wohl im Verhältnis stand, stellt man zu an. fura, ahd. forha „Föhre“, langob. fercha, lat. quercus „Eiche“ und got. fairguni „Waldgebirge“; sie ist also Waldnymphe, vgl. KEdSG 3 I 47 und 70, Falk-Torp s. v. Furu. — [3] Baltorn, bøltorn bezeichnet jetzt noch im Jütischen einen klotzigen Menschen, KEdSG 3 I 151.

eingegangenen Toten tieferen Wissens teilhaftig sind und darum als Mittler gerufen werden. Hier liegt denn der Grund von Odins Totenzauber, daß er zur Tiefe der Hel hinabreitet und dort die Wölwa im Grabe erregt.

Von den Disen noch ein eigenes Wort[1]. Das an. Wort dīs kommt mit ahd. idis, agſ. ides überein und findet sich als Kompositionsglied in altnordischen (Thordis, Hjördis) wie in deutschen Frauennamen (Itisburg, Itislant). Auch die Vorstellung ist gleich hüben und drüben. Gehen wir wieder vom Norden aus, wo wir Zeugnisse in großer Fülle haben, so finden wir Disen zunächst als Flurgeister, ähnlich den Nixen und Alfweibern (Elfen). Sie wohnen in Erdhügeln, schaffen dem Lande Fruchtbarkeit und stehen auch zu den Menschen in naher Beziehung. Sie schützen sie, heilen die Kampfwunden (vgl. S. 130), haben aber nach dem Gesetz des Werdens auch Todesgewalt und üben sie an den vom Schicksal Gezeichneten.[2] Mancherorts werden ihnen regelmäßig Opfer dargebracht. Die eingehügelten Toten stehen in ihrer Hut. Für Sterben gibt es den Ausdruck „in den Disensaal fahren"[3].

Das Wort dīs hat aber im Norden viel weiteren Umfang angenommen. Die Walkyren und Nornen heißen oft Disen, Freyja heißt Wanendis, im Traum erscheinen Disen, jede hohe Frau vor allem aus Heldenstamme kann Dis genannt werden. Wir sehen, die Bedeutung Elfe verallgemeinert sich einerseits zur Walkyre und Göttin schlechthin und greift andrerseits in die persönliche Sphäre hinüber. Ihrer hohen Würde gemäß, die auf der Verbindung mit dem Allgemeinen beruht, kommt der Frau der Disenname zu.

Die altdeutschen Belege sind spärlich genug, und doch deckt sich das Bild gut mit dem nordischen. Das Schlachtfeld Idisiawiso (S. 130) „Idisenwiese" macht ursprünglichen Nixencharakter der Idisen wahrscheinlich; die Idisen aber im ersten Merseburger Zauberspruch (S. 148) sind deutliche Walkyren. Ihr Fesseln und Binden fordert auf der andern Seite ein Schirmen und Schützen ihrer Günstlinge. Wenn sie sich hier und dort niedersetzen, aus Reisern Bande zu flechten, so weist das auf das Kampffeld und zeigt sie noch gleichsam im Übergangsstadium von der Nixe zur Walkyre. Die Verwendung von idis zur Namenbildung spricht schließlich dafür, daß auch bei uns einst das Wort (wie im Agſ. und An.) im persönlichen Sinne von ausgezeichneten Frauen gebraucht werden konnte.

Die Idisen haben sich bis in die mhd. Zeit erhalten. Im Wigamur[4] kommt eine idis unter einer Linde mit einem Jungbrunnen vor. Später verschwindet das Wort, aber nicht die Vorstellung. Die Idisen leben als „weise" und „weiße Weiber" weiter mit einem Ausdruck, der im Mhd. neben idis herläuft. Außerdem hat sich um den Namen Ida manches von der alten Idisenvorstellung gelegt und die Sagen einer Ida von

[1] Grimm, My 323 ff.; Golther, My 104–116. Die neueste Etymologie ist „Wiedergängerin" (E. Brate, ZfdWf 13, 143 ff.). Falk-Torp s. v. Dis II denken an aslav. děva „Jungfrau", idg. *dhēi „saugen" (lat. femina). — [2] So Thidrandi in der Njala c. 96 (Th. IV 208), vgl. tálar dísir Rm 24. — [3] Grimm, My III 115. — [4] 1564 ff.

Toggenburg oder vom Kölner Idasbrünnlein[1] beeinflußt. Wisiu wip heißen im Nibelungenlied jene beiden Donaunixen, die den Tod der Burgunden dem Hagen voraussagen. An einem Brunnen findet Dietrich vrō Babehilt schlafend, läßt sich von ihr heilende Salben geben und das Geschick weissagen[2].

In Friesland hat sich der Glaube an die witte Wijven besonders lange erhalten. Sie wohnen in kleinen Erdhügeln, die meist als alte Grabstätten (Hünebedden) gelten, oder in Gruben, die mit Bäumen bewachsen sind (wie z. B. bei Lochem in Holland, wo ihrer drei zusammenhausen), nicht weit von den Stätten der Menschen, denen sie sich in jeder Beziehung huldvoll und freundlich erzeigen. Sie stehen den Kindbetterinnen hilfreich bei, führen Verirrte auf den rechten Weg und an ihren Hügeln vernimmt man wunderbare Dinge[3].

Auch die deutschen Sagen wissen von weißen Frauen viel. Frau Holle wird oft als schöne weiße Frau in der Mitte ihres Teiches gesehen[4]. Hauptsächlich auf Burgbergen, an den Stätten alter Adels- und Königssitze, halten sie sich auf. In einem Gewölbe unter Schloß Schildheiß in Böhmen sitzt ein gewaltiger König auf kostbarem Sessel, und eine holdselige Jungfrau hält ihm das Haupt, „gleich als ruhete es drinnen". Sie verwandelt sich in eine feuerspeiende Schlange, wenn ein Mensch vorwitzig oder beutegierig eintritt[5]. In weißer Schleierhaube und den Schlüsselbund an der Seite geht die weiße Frau im Schloßturm um (so zu Neuhaus in Böhmen, in Kleve, Berlin, Bayreuth, Darmstadt, Karlsruhe; die dame blanche französischer Königshäuser), sie wiegt, eine andere Melusine, die fürstlichen Kinder, wenn die Ammen Schlaf befällt[6], oder zeigt sich, wenn jemand im Hause sterben muß. Sie sitzt vor der Schloßtüre schneeweiß und schenkt einem Schäfer Knotten der Flachsblume, deren Samenkörner sich ihm in Gold verwandeln[7]. Sie steigt um zwölf Uhr mittags vom Berge herab, um zu baden[8];

[1] Vgl. S. 205. — [2] Ecke 151–160. — [3] Aus der Beschreibung der Antiquitäten Frieslands von Johan Picardt 1660, 46; vgl. Wolf, NS 212 mit weiteren Quellangaben. Was Wolf vorher aus Corn. Kempius über den Lamiencharakter dieser Gestalten sagt, ist geistliche Überlieferung und übrigens ein lehrreiches Beispiel für die niederträchtige Verfälschung, wie sie von dieser Seite an den Gestalten des Volksglaubens vorgenommen wurde. Hier die von Delrio ausgeschriebene und durch ihn weiter bekannt gewordene Schilderung des Corn. Kempius (de situ, origine … Frisiae, 1588 III c. 31) von den Witte Wyven: „Nächtliche Wanderer, Hirten, Getreidehüter sowie Gebärende und Kinder führten sie oft heimlich mit sich in ihre Höhlen und unterirdischen Gänge, aus welchen man häufig Schluchzen, Kindergeweine und unaussprechliches Klagen und Seufzen von Menschen oder wiederum Klänge und Stimmen Musizierender hervordringen hörte. Darum hielt man sorgfältig Wacht bei schwangeren Frauen und kleinen Kindern, damit die infernalischen Nixen sie nicht holten" mit dem unausbleiblichen Schluß: „Alle diese Gespenster verschwanden und verflüchtigten sich nach der Anerkennung des wahren Evangeliums Gottes – denn vorher hingen die Friesen der Irrlehre des Sabellius und Arius an. S. Odulphus nämlich schrieb gegen solche Gespenster eine Schrift über die Dreifaltigkeit, die er den einzelnen Kirchen- und Gemeindepriestern Frieslands schickte, damit sie oft und öffentlich dem Volke vorgelesen würde!" — [4] Grimm, DS 4 und 6. — [5] Grimm, DS 25. — [6] Grimm, DS 268. — [7] Grimm, DS 10. — [8] Grimm, DS 12.

sie hütet, halb Schlange, halb Jungfrau[1], kostbare Schätze und reicht dem blöden Knaben auf der Wiese die Wunderblumen zu deren Aufschließung[2].

Wir sehen, diese weißen Frauen sind Nixen, die in Bergen hausen, dort Schätze hüten und die Toten beschirmen (daher sie selber oft als Ahnfrau und Wiedergängerin verstanden werden). Sie wohnen an Quellen unter der Linde, baden dort und pflegen die Blumen. Sie heilen Wunden, warten die Kinder, fördern Fruchtbarkeit, spenden von ihrem Reichtum, sie sind vorwissend und zauberkundig. Immer gehören sie dem Erd- oder Wasserelemente an, darauf weist ihre Fisch- oder Schlangenbildung und weist der Schleier, der sie umwebt.

Besonderer Beachtung wert sind die ihrem Wesen nach ganz ähnlichen Überlieferungen von Höxter und vom Berg Babilonia in Westfalen.

Bei Höxter liegen die Ortschaften Godelheim und Amelunxen und zwischen ihnen der Brunsberg und Wiltberg, auf denen, volkstümlicher Überlieferung zufolge, die Sachsen im Kampf mit Karl dem Großen ihre Burgen hatten. Daß die Gegend uraltes Siedlungsgebiet ist, erweisen die Bodenfunde. Das Volk weiß auch von einer ungeheuren Schlacht, in der die früher hier ansässigen Hünen von einem fremden kriegerischen Volk erschlagen wurden. Wichtiger sind die Sagen vom Hünenspiel und vom Willberger Fräulein, die sich die Brüder Grimm aufzeichneten[3]. Danach vergnügten sich der Brunsberger und Wiltberger Riese gerne damit, sich Kugeln zuzuwerfen, von denen einst eine ins Tal herabfiel und ein gewaltiges Loch in den Boden schlug, welches bis zum heutigen Tage die Knäuelwiese heißt. Nach anderer Fassung schickten sie sich täglich einen Brief, den sie in einen Knäuel Garn wanden und sich zuwarfen. „Eines Tages fiel das Knäul im Lauh, einem Holz unter dem Braunberge, nieder, und da ist ein großer Teich geworden, wo lauter weiße Lilien aufwachsen und wo noch zu dieser Stunde alle Jahre am Ostermontag die weiße Frau kommt und sich wäscht.“ – Diese weiße Frau ist von der Gestalt des Willberger Fräuleins nicht zu trennen, von der Nachstehendes erzählt wird: Ein Mann ging nach der Amelungsmühle, Korn zu mahlen, und ruhte auf dem Heimweg am Teich im Lau aus. Da kam das Fräulein ihm entgegen und bat ihn, zwei Eimer voll Wasser ihr auf die Spitze des Willbergs zu tragen. Als er es ausgeführt, hieß sie ihn am nächsten Tag mit dem Busch Blumen wiederkommen, welche der Schäfer vom Osterberge auf seinem Hute trage. Der Mann erschien am folgenden Tag damit und wurde vom Fräulein vor eine eiserne Tür geführt, die sich allsogleich öffnete, als er den Blumenbusch vor das Schloß hielt. Ein klein Männlein, dessen Bart ganz durch den steinernen Tisch vor ihm gewachsen war, saß in der Berghöhle inmitten übermächtiger Schätze. Der Mann füllte sich die Taschen mit Gold, vergaß aber darüber die Blume, obschon das Fräulein ihn mahnte, das Beste nicht zu vergessen, und fand daher nichts als Papier in der Tasche als er aus dem Berg herauskam.

Ähnlich ziehen „fremde lilienartige Blumen“, vom Schäfer dreimal abgepflückt, aber

[1] Grimm, DS 13. — [2] Grimm, DS 224. — [3] DS, Nr. 16 und 315.

des nachts immer wieder aufsprießend, die Jungfrau vom Hügel Babilonia herbei. Sie führt den Schäfer in den Berg, wo er den König am Tische findet. Ein schwarzer Hund fährt drohend auf, beruhigt sich aber beim Anblick der Blumen[1].

Deutlicher als die andern Sagen zeigen diese Überlieferungen die Jungfrau zum König im Berg, dem Führer entrückter Toten, in Beziehung gesetzt. Der König ist der verzückte Kampfherr, von dessen kriegerischen Auszügen in den mythisch geschilderten Schlachten ein Abklang erhalten ist. Als Schützerin von Kampftoten lebt also die Jungfrau hier nach. Ihre Nixennatur tritt deutlich heraus, wenn sie am Teich im Lau dem Schäfer erscheint, er ihr zwei Eimer Wasser auf den Berg tragen muß und sie am Ostermontag als weiße Frau, der Ostara ähnlich (vgl. auch Osterberg), im Teiche badet.

Die weißen Lilien im Lau sind die ihr heiligen Blumen wie die Lilien, die der Schäfer am Babilonienhügel pflückt. Es sind Seerosen (im zweiten Fall eine nicht zu bestimmende Ersatzblume), und wir werden späterhin sehen, in welchem Sinne diese Blumen ein Schlüssel besonderer Art, eine Bürgschaft der Entrückung (das Knäuel hat eine ähnliche Bedeutung, vgl. S. 285_3), heißen müssen. Oftmals erscheinen Nixen und weiße Frauen mit Seerosen, und mehr noch sind Gestalt und Benehmen, wie sie in den Sagen geschildert werden, aus dem Wesen dieser Blumen gleichsam herausgesponnen. Sie tragen weiße Kleider, weiße Schürzen oder weiße Flügelhauben (heißen darum oft Nonnen), stets lange goldene Haare[2], zuweilen ein Krönelein und sind flinke Flachsspinnerinnen[3].

Zum Krieg, den eigentlichen Not- und Schicksalsläuften, und zu den Helden des Kampfs finden sich diese Nixen und Wünschelweiber in um so näherer Beziehung, je weiter wir in der Zeit zurückgehen. Es befremdet heute, daß in den meisten Liedern und Heldenepen bis in die späten Ableger hinein stets eine Begegnung des Helden mit einer Wasserminne, Fee oder Brunnenfrau eingelegt ist (nicht nur in den schon genannten Dichtungen Nibelungen, Gudrun, Ecke, auch in den Brynhildliedern, im Wolfdietrich, Dietleib und allem voran in den Wielandsagen). Wielands Vater, der Riese Wade, ist der Sohn einer Meerfrau Waghild, die den flüchtenden Witege, Wielands Sohn, samt seinem Roß in den Wogen aufnimmt. Von Wölunds eigener Begegnung mit den Schwanmädchen soll gleich gehandelt werden. Erstarrt, barock aufgemacht und oft aus der richtigen Stelle gedrängt, stehen viele dieser Episoden als unverstandene Nachklänge

[1] L. Schücking, Von Minden nach Köln 35. — [2] In einer Sage von Jupille bei Lüttich (Wolf, NS 512) mischen sie sich „in blendend weißen Kleidern und langen blonden Locken, auf denen sie Kränze von eben aufgeblühten Wasserlilien trugen“, unter die Menschen; ähnlich die Nixen des Magdeburger Elbufers (an welchem Seerosen einst besonders zahlreich waren) in den Sagen bei Grimm, DS 57, 60, 308, oder die Seeweiblein vom Mummelsee, der von der Seerose (= Mummel) den Namen trägt (Grimm, DS 59 mit Zusatz in der 3. Aufl. aus einer Zeitung vom Jahre 1849), oder die Nixe vom Döngessee, an deren zurückgebliebenen Handschuhen oben kleine Kronen zu sehen waren (Grimm, DS 58). — [3] Besonders Grimm, DS 307.

älterer Lieder und Sagen in den Epen der Spielleute aus der Ritterzeit. Daß darum die Begegnung des Helden mit der Nixe gleichwohl typisch ist und wirklich in die Lieder gehört, lehrt die sinnvoll klare Szene des Nibelungenliedes und lehren die nordischen Bearbeitungen des Motivs im Wölund- und im Brynhildlied (Brynhilds Todesfahrt). Zu diesen Zeugnissen aus der Sphäre noch ungebrochenen Heldengeistes müssen wir nun übergehen und kehren damit zu unserem Hauptgegenstand, zu den Walkyren, zurück.

Das altertümliche Wölundlied, dessen Abfassung man in die Zeit um 900 setzt, erzählt, wie drei behelmte Mädchen, um Krieg zu treiben, von Süden durch den Myrkwid („Dunkelwald") flogen. Ölrun, Kjars Tochter aus Walland, hieß die eine, Hladgud und Herwör, König Hlodwers Töchter, die beiden andern. In den Wolfstälern ließen sie sich nieder, entledigten sich ihrer Schwanhemden und spannen am Ufer des Wolfsees weißes Linnen. In der Nähe wohnten drei Brüder, Slagfid, Egil und Wölund, der „Elbenfürst", die wilden Tieren nachjagten. Sie fanden am Morgen die Mädchen am Strand und jeder nahm sich eine zum Weibe.

Eine von ihnen
Den Egil herzte,
Die schöne Maid,
An schneeiger Brust;
Die andre, schwanenweiß
Im Schwanengefieder,
(Umschlang Slagfider
Mit schimmernden Armen;)
Doch die dritte,
Deren Schwester,
Umwand Wölunds
Weißen Hals[1].

Acht Jahre lebten sie zusammen, im neunten aber trieb es die Mädchen zum finsteren Walde zurück; um Krieg zu treiben, flogen sie fort, unversehens wie sie gekommen waren. Auf Schneeschuhen machten sich Slagfid und Egil auf, die Frauen zu suchen; Wölund allein blieb zu Haus, arbeitete kunstreiches Geschmeide und harrte in großem Harm seines Weibs, ob sie vielleicht ihm wiederkehre.

Wir sehen, die Mädchen sind deutlich als Kampfwalterinnen gezeichnet, und ihr Bund mit den Brüdern ist eine Schicksalsverbindung. Wichtig ist noch zu wissen, daß das Lied nach einer westdeutschen Quelle gearbeitet ist[2], also für den Norden und Süden zeugt

[1] Th. I 17 f. — [2] Kjar aus Walland und Hlodwer, die Väter der drei Mädchen, sind an. Umformungen von lat. Caesar (Holtzmann, Altd. Gramm. I 99 Kaesar : Kjarr = īsarn : jarn) und fränk. Chlodoweh, d. Ludwig, Namen, die sonst in der Edda nur in den Liedern der (fränkischen) Nibelungensage vorkommen (Akv 7 und Gdr II 26), unter den Merowingern und Karolingern aber nicht erstaunen. Caesar ist als Casera, Caseras, Casser auch in die Stammtafeln der Angeln ein-

und den sichern Beweis ergibt, daß Schwanenmädchen und Nixen als Begleiterinnen der Helden auch bei uns früh bekannt waren.

Einen späteren, darum aber nicht minder deutlichen Beleg dafür bietet die in zwei Gedichten des 14. und des 16. Jahrhunderts erhaltene Sage vom Staufenberger Peter Dimringer: An einem Pfingsttag von seiner Burg in der Ortenau reitend, sieht dieser Ritter auf einem Zwölfstein eine wunderschöne Jungfrau in weißem, mit Bildern von Tieren geschmücktem Gewande sitzen. Sie neigt sich ihm, da hebt er sie in den Armen weg, und sie tut ihm kund, daß sie ihn liebe, seit er ein Roß reite. Unsichtbar um ihn schwebend, habe sie ihn in Kampf und Streit und auf allen Wegen beschirmt, biete ihm weitere Gefolgschaft an und werde stets sogleich bei ihm sein, wenn sein Wunsch nach ihr gehe, sofern er nur eine Bedingung erfülle, daß er kein ehelich Weib neben ihr nehme. Der Staufenberger sagt es ihr zu und erhält von ihr einen schönen Ring. Er lebt wohl mit ihr, und sie mehrt sein Geld und Gut. Doch liegen die beiden Brüder ihm immer an, ein richtig Weib zu heiraten, und als der Kaiser ihm die eigene Muhme verspricht, sagt er die Hochzeit zu. Die Meerfei warnt ihn und kündet den Tod ihm voraus, wenn er am Fest ein bestimmtes Zeichen erblicken werde. Die glänzende Gesellschaft ist beim Mahle versammelt, da stößt durch die Diele des Saals der weißglänzende Fuß der Meerfei, der Ritter erblaßt und ist am dritten Tage tot[1].

gedrungen und eröffnet als Sohn Wodens die Reihe der Ahnenkönige der Ostangeln (Grimm, My III 380 f.). Im ags. Widsid heißt es: „Ich war bei den Griechen und war bei den Finnen und bei Cāsere, der die Menge schöner Burgen, Reichtümer, was man wünschen mag, besaß, und Welschland (Vala rīces) beherrschte"; das entspricht genau dem oben genannten Walland. — Auch Hladgud und Ölrun sind im Norden sonst nicht belegte Namen, Hladgud wahrscheinlich im Anschluß an Hlodwer gebildet und Ölrun Übertragung von südgerm. Alb-rūna (bei Tac. Germ., c. 8 eine hochverehrte germanische Seherin), der Bedeutung nach also die „mit elfischen Geheimnissen Begabte" und nicht etwa die „Bierrunenkundige". Ganz entsprechend heißen sie in der 1. Strophe „Mädchen aus Süden" und alvitr „Fremdwesen aus anderem Lande". Sie kommen durch den Myrkwid geflogen und streben ihm im neunten Jahre wieder zu. Dieser Myrkwid ist bei den Südgermanen ausdrücklich bezeugt (Miriquidui das Erzgebirge bei Thietmar von Merseburg MG. SS. III 807, die andern Stellen KEdSG 3 I 398), und man darf in ihm den „ungeheuren Urwaldgürtel sehen, der einst das mittlere Deutschland bis zu den Quellen der Weichsel durchzog" (Müllenhoff, ZfdA 23, 168 ff.). — Das gleiche gilt endlich von den übrigen im Liede vorkommenden Namen Wölund, Nidhöd, Bödwild, Thakkrad und Slagfid: im Norden ungebräuchlich, sind sie deutliche Übertragungen von ahd. Wieland (sächs. Wēland), des Königs Nidung-Nidhad der sächs.-ags. Wielandsage und seiner Tochter Baduhilt, eines bei SW-Germanen beliebten Namens, der merkwürdigerweise als Bathilde zuerst bei der Gemahlin Chlodowehs II. (637–65) auftaucht, so daß auf diesem Wege der obengenannte Hlodwer hereingekommen sein könnte. Thakkrad ist ahd.-mhd. Dancrāt (Thancred), und Slagfidr hat man mit ahd. slegifedera „Schwungfeder" zusammengebracht (Koegel, Lit.-Gesch. I 100). — Man muß auch beachten, daß die Wielandsage, letzterdings ein Erbe aus idg. Zeit, in Deutschland (Niedersachsen und Oberdeutschland) von je besonders beliebt und verbreitet war. Sie gehört dort zum frühesten Sagengut, das wir kennen; vgl. Jiriczek, HS 33 ff. und zum vorigen KEdSG 3 II 1 ff. — [1] Grimm, DS 528.

Jetzt übersehen wir das Wesen der Walkyren. Ihre Schicksalsbedeutung erklärte uns ihr weibliches Geschlecht, sie erklärt uns nun aber auch, warum sie teils als Nixen allgemeinen Charakters, teils als persönliche Folgewesen erscheinen: das Schicksal selber ist ja ein zwiefaches, ein allgemeines und ein persönliches, oder besser: das Allgemeine ragt ins Einzelne hinein, aber dieses sondert sich nur immer, um wieder in jenes zurückzugehen. So versteht sich der Nixencharakter, versteht sich, wie Saxo die Nornen als Nymphen bezeichnen[1] und die Walkyren als Waldjungfrauen beschreiben kann[2], ja wie selbst eddische Überlieferung sie mit Zügen befruchtenden Alfencharakters schildert:

Ihre Rosse schüttelten sich, es rann aus den Mähnen
In tiefe Täler der Tau,
Der Hagel in hohes Gehölz;
Den Feldern bringt das Frucht[3].

Dasselbe bedeutet es, wenn die Mädchen meist in Scharen reiten, zu dritt, zu sechs, zu neun, ja zu dreimal neun. Schicksalsmädchen allgemeinen Charakters nach Art der Skuld sind die Walkyren im Darraðarlied[4], die Idisen im Merseburger Zauberspruch, sind die Mädchen aus Süden, die den Helgi beschützen, sind die Schwanjungfrauen im Wölundlied. Aber löst sich nun eine aus der Schar, neigt sich dem Helden und verbindet sich ihm, dann wird aus der Weberin allgemeinen Geschickes ein Folgewesen persönlicher Art ganz so, wie es die Lieder des näheren ausführen. In der Sage vom Staufenberger wird das recht deutlich: die Nixe im weißen Kleid mit den Tierbildern verläßt ihr Element, um dem Helden ihrer Wahl zu folgen. Sie ist sein Schutzgeist im Kampf und Streit, und wo immer sein Wunsch nach ihr geht, ist sie um ihn und bei ihm. Sie geht von ihm, da er sterben muß, und der Tod tritt ein nach der tiefsinnigen Andeutung der Sage, da der Ritter seinem Schutzgeist und Schicksal untreu geworden. Wir sehen, ein ähnlicher Vorgang spielt sich hier ab, wie wenn das Wort dīs aus der allgemeinen in die persönliche Sphäre übergreift.

Der Unterschied allgemeinwaltender Kampfmädchen und solcher aus persönlicher Gefolgschaft tritt klar in den Träumen Glūms hervor. Der isländische Häuptling, der in dem S. 202 geschilderten Gesicht die Fylgia seines sterbenden Großvaters in Gestalt einer helmbewehrten, gewaltigen Schlachtmaid vom Meere heraufschreiten sieht, träumt vor einem blutigen Treffen, an einem Troge ständen zwei Frauen und sprengten Blut über die ganze Landschaft. Er deutet das als Kampfanzeichen und spricht darüber die Strophe:

[1] H. 181. — [2] H. 70: Hother-Höder verirrt sich auf der Jagd im Nebel und kommt zur Behausung von Waldjungfrauen, die auf die Frage, wer sie seien, antworten, durch ihr lenkendes Eingreifen würde hauptsächlich das Schlachtenglück entschieden. Oft seien sie, niemandem sichtbar, mitten im Kampf, und durch unbemerkte Unterstützung verschafften sie ihren Günstlingen glücklichen Erfolg. Nach Belieben könnten sie Glück schenken und Unglück verhängen. — [3] H Hv 28; dazu der Walkyrenname Mist, der als „Nebel" gedeutet wird. — [4] Ein ähnliches Gesicht aus der Sturlungensaga VII 28 erwähnt Golther, Valkyrjenmythus 32.

Es sah der Schmuckschenker –
Schwertgekrach erwachet,
Graue Speere grüßen –
Göttinnen zwei reiten.
Schrecklich Blut aussprengten
Schildjungfraun, kampfwilde, –
Adlern winket Atzung –
Über bleiche Leichen[1].

Man sieht an diesen Träumen nochmals, wie die ganze bis jetzt entwickelte Walkyrenvorstellung kein Produkt ist der Phantasie oder der Dichtung, sondern des Erlebnisses. Die Schicksalsverbundenheit der Germanen führte zu solchen Träumen und Wachgesichten, und in Wirklichkeit stellten sich in ihnen Bilder ein, von denen in den Dichtungen ein oft nur noch erstarrter Abglanz gefangen ist.

Von Drusus wird berichtet[2], ihm sei, als er der Elbe sich näherte, im Land der Cherusker eine überlebensgroße Barbarenfrau entgegengetreten, die ihm weiter vorzudringen verwehrt und ihm sein nahendes Ende vorausgesagt habe. Ähnlich begegnet dem sich brüstenden Hadding ein Weib, das ihn um seiner Taten willen verflucht[3], und Attila soll durch ein dreimal laut wiederholtes „Zurück" einer Runenjungfrau vom Lechübergang verscheucht worden sein[4]. Auch diesen Erzählungen werden wir nicht jeden Wahrheitsgehalt absprechen.

Die Bezeichnung Spadisen „hellseherische Disen" für Walkyren braucht jetzt keine Erklärung mehr. Die walkyrischen Namen auf -run, wie Ölrun im Wölund-, Sigrun im Helgilied, wollen dasselbe bedeuten. Rūna ist „Geheimnis", Sigrun also die „Siegwalterin", Ölrun „die mit elfischem Geheimwissen Begabte" (S. 324_2). Da das Schicksal durch die Walkyren waltet, begreift es sich auch, daß sie zum Wasser in besonders naher Beziehung stehen, an Quellen wohnen, von Quellen aus weissagen, badend von Recken getroffen werden, als Wasservögel Ente und Schwan über dem Helden fliegen oder durch den Hemdenraub ihm pflichtig werden.

Erst jetzt können wir es wagen, an die größeren Walkyrendichtungen, die Helgi- und Brynhildlieder heranzugehen, das gewonnene Bild der Walkyrenvorstellung an ihnen zu messen und in einzelnen Zügen noch zu vervollständigen.

Wir kennen bereits die Geschichte vom Sohne des Hjörward, der groß war und schön, aber nicht reden konnte, so daß auch kein Name an ihm haften blieb. Er sieht neun Walkyren reiten, als er einst auf dem Hügel sitzt. Die stattlichste redet ihn an, gibt ihm den Namen Helgi, mahnt ihn zur Mannlichkeit und weist ihm ein wunderkräftiges Schwert auf Sigarsholm. Die erste Tat, die er damit vollbringt, ist, daß er einen alten, noch immer ungebüßten Sippenmord rächt und Hrodmar tötet, den Mörder seines

[1] Th. XI 79. — [2] Cass. Dio. 55, 1; Suet. in Claud. 1. — [3] Saxo H. 36. — [4] Grimm, My 334_1.

Muttervaters. Swawa, die kampfgiererregende, schützende Walkyre, steht ihm auch fernerhin bei. Als Helgi den Riesen Hati erschlagen und stilleliegt im Hatafjord, droht seinen Schiffen nächtliches Unheil von Hatis Tochter, Hrimgerd mit Namen. Mit dreimal neun Jungfrauen reitet Swawa heran und schützt die Schiffe. Hrimgerd aber läßt sich im Scheltgespräche mit den Recken so lange hinziehen, bis der Tag anbricht und sie vor dem Licht zu Stein erstarrt. – Helgi wirbt dann um Swawa bei ihrem Vater, und sie leisten sich Eide in großer Liebe. Aber das Glück ist nicht lang. Vom Sohne Hrodmars wird Helgi getötet. Sterbend anvertraut er Swawa, die ihn auf dem Kampfplatz noch aufsucht, der Hand seines Bruders. Im Hundingstöter und in Sigrun glaubten Spätere Helgi und Swawa wiedergeboren.

Sigrun ist Walkyre wie Swawa. Ihr Vater hat sie dem Hödbrodd verlobt, doch gilt ihre Liebe dem großen Helden, dem Rabe und Nornen den Ruhm vorausgesagt. Sie steht dem Helgi helfend zur Seite, da er den Tod seines Vaters an Hunding rächt[1]. Die Söhne Hundings ziehen gegen ihn, aber Helgi besiegt sie in großer Schlacht. Müde vom Kampf ruht er am Aarstein. Da reitet durch Luft und Meer Sigrun mit ihren Genossinnen heran und erscheint wetterleuchtend über den „Flammbergen".

Da brach ein Licht
Aus den Logabergen,
Und aus dem Licht
Lohten Blitze;
(Da sah der Fürst
Frauen reiten),
Hoch in Helmen
Auf Himmelsauen;
Die Brünnen waren
Mit Blut besprengt,
Die Speerspitzen
Sprühten Strahlen[2].

Den frohen Fürsten
Fand da Sigrun,
Sie hielt Helgis
Hand in der ihren;
Sie küßte und grüßte
Den König im Helm:
Liebe zum Weib
Erwachte ihm da.

Nicht hehlte ihr Herz
Högnis Tochter (Sigrun).
Sie sagte, Helgi
Müsse hold ihr sein;
Eh sie Sigmunds Sohn (Helgi)
Noch gesehn habe,
Habe sie ihn schon
Einzig geliebt.

[1] HH II 11ff. — [2] HH I 15f. (Th. I 155); die nächsten, inhaltlich anschließenden Strophen aus HH II 13–16 (Th. I 146). —

Sigrun: „Hödbrodd ward ich
Vorm Heer verlobt;
Doch andern Helden
Mein Herz wünschte.
Nun fürcht ich, Fürst,
Des Vaters Zorn:
Seinem Wunsche ich
Zuwider tat."

Helgi: „Nicht kümmre dich
Des Königs Zorn,
Noch feindlicher Sinn
Der Sippe dein!
Mit mir sollst du,
Maid, nun leben;
Deine Sippe, Edle,
Sorgt mich wenig."

Helgi zieht mit gewaltiger Flotte gegen Hödbrodd, ein Sturm droht seine Masten zu brechen,

Aber es schützte
Die Schlachtmaid Sigrun
Die Edlen von oben
Und ihre Schiffe[1].

Der Kampf entbrennt gegen Hödbrodds Schar, wiederum eilt Sigrun zu Hilfe und schirmt den Helden mit ihren Schildmädchen. Heil beut sie ihm, als der Sieg errungen, da die Herrschaft ihm wird und beide nichts mehr am Bunde hindert. Aber Högni, ihr Vater, ist unter den Gefallenen und flucht der Tochter mit dem Neide der Nornen. Dag, der einzig überlebende Sohn, übernimmt die Rachepflicht und tötet den Helgi mit Odins Ger. Untröstlich ist Sigrun über den Tod des Helden. Sie weint unablässig bittere Tränen, so daß Helgi bei den Toten nicht Ruhe findet. Er kehrt noch einmal zurück und verbringt im Grab mit ihr eine Liebesnacht. Nie mehr kehrt er nachher wieder, und Sigrun stirbt bald vor Kummer und Schmerz.

Abermals war ein Helgi mit seiner walkyrischen Helferin Kara besungen in Liedern und Sagas, die leider verloren sind, aber inhaltlich aus späteren Bearbeitungen[2] noch teilweise erfaßt werden können: Die Haddinge, zwei Königsbrüder in Schweden, stehen im Kampf mit Olaf, einem Gaukönig Norwegens. Im Dienste Olafs sind acht Brüder; unter ihnen ragt Hromund durch Tapferkeit hervor. Swanhwit, die Schwester des Königs, ist ihm hold und gibt ihm einen Schild, der jede Gefahr von ihm abwehrt. Einem Toten im Hügel hat er das Schwert Mistiltein abgewonnen. Die Schlacht entbrennt auf dem Eise des Wenersees. Auf Seiten der Haddingen kämpft Helgi, der den Tod seines Bruders an Hromund zu rächen hat. Über ihm schwebt Kara in Schwanengestalt und lähmt die Feinde durch Zaubergesang. Sie fliegt über die Brüder Hromunds hin, und leicht wird es Helgi, sie alle zu töten. Durch einen Traum geängstigt, hat sich Hromund zuerst ferngehalten. Jetzt erst kommt er in die Schlacht und tritt dem Helgi gegenüber. Den Schild legt er nieder, aber Mistiltein will er nicht auswechseln. Grimmwütend dringt Helgi gegen ihn an, aber sein Glück verläßt ihn, er trifft den Fuß

[1] HH I 31 (Th. I 157). — [2] Aus HH II 50 pr., aus der Saga von Hromund Greipssohn FAS II 325ff. und aus den sog. Griplur, einer Reimbearbeitung aus der Zeit um 1400.

des über ihm fliegenden Schwans und trennt ihn ab. Tot fällt die Walkyre nieder, Helgis Heil ist gewichen, und Hromund spaltet ihm das Haupt.

Eine mit diesen Liedern verwandte Geschichte erzählt Saxo[1] von Regner, König Hundings Sohn. Von seiner zauberkundigen Stiefmutter wird Regner gezwungen, mit seinem Bruder die Herden des Vaters zu hüten. Swanhwit, die Tochter des dänischen Hadding, hört davon und macht sich mit ihren Schwestern auf, den Brüdern zu helfen. Sie findet sie nachts auf dem Feld, von Gespenstern und Larven heimgesucht, die ihre Mutter gegen sie aufgeregt hat. An den strahlenden Augen und den beherzten Worten erkennt Schwanweiß den Königssohn trotz seines Knechtgewands, und indem sie ihm als Brautgabe ein herrliches Schwert reicht, siegkräftig und gefeit gegen allen Spuk, weicht das Dunkel plötzlich von ihr, und ein wunderbarer Glanz umfließt die Gestalt. Sie kämpft an seiner Seite die ganze Nacht, und am Morgen ist das Feld bedeckt mit Leichen von Unholden, unter denen die Stiefmutter selber sich findet. Regner läßt sie auf einem Scheiterhaufen verbrennen und führt dann Swanwhit heim, die ihm auch ferner in Kämpfen beisteht. Er gewinnt mit ihr den Thron seiner Väter und regiert glücklich. Als der Tod ihn wegrafft, stirbt ihm Swanwhit in kurzem aus Kummer nach.

Man muß sich darüber klar sein, daß die Lieder der Edda stofflich das Produkt eines langen Entwicklungsprozesses sind. Ist schon die ungedichtete Sage beständig im Fluß, schießen hier Motive an und werden dort andere abgestoßen, so gilt das noch mehr, wenn nun ein Dichter diesen Stoff aufgreift, ihn in das Stilgesetz seiner bestimmten Dichtungsart zwingt und nach den Anschauungen seines Standes umprägt. Die uns überlieferte Liedgestalt ist angesichts der mündlichen Weitergabe ein Zufall zu nennen. Nicht immer ist der wohl auch bei diesen Vorgängen zu beobachtende Wachstums- und Reifungsprozeß zu seiner vollen Höhe gelangt im Augenblick, da ein Schreiber die namenlosen Gedichte festhielt. Gerade bei den drei Helgiliedern sehen wir es, wie alles noch gleichsam im Fließen, ja teils auch schon im Zerfließen ist, wie die Dichter den gleichen Stoff verschieden gestalten und eine feste Einheit nicht herauskommt. Das gilt nun auch für die weibliche Hauptgestalt; sie ist nicht einheitlich gesehen. Sigrun und Swawa sind vermenschlicht, und da haben sich Züge aus andern Sagen angeschlossen, worunter das ursprünglich fremde Lenorenmotiv (im zweiten Liede vom Hundingstöter). Um so auffälliger, möchte man sagen, ist, wie sich überall die uns geläufige Walkyren- und Fylgienvorstellung vordrängt. Kara ist unmißverständlich ein Folgegeist, der dem Todgeweihten voreilt. Durch den verhängnisvollen Schwerthieb zerschneidet Helgi das Band und trifft die Fylgia am Fuß, dessen Todesbedeutung wir schon aus verschiedenen Sagen kennen (S. 29, 225).

Das zweite Helgilied hat aus der Fehde mit Hunding einen merkwürdigen Auftritt erhalten: Helgi wird bei seinem Ziehvater Hagal von Hunding aufgespürt und muß Magdkleider nehmen, um sich vor den eindringenden Feinden zu verbergen. Er steht an

[1] H 42 ff.

der Mühle; da aber der Ratgeber Hundings aus den blitzenden Augen und der Kraft dieser Magd dennoch Verdacht schöpft, sucht Hagal halbbestätigend abzulenken:

Daß der Kasten kracht,
Dünkt klärlich mich:
Eines Königs Maid
Die Mühle dreht;
Hoch ob Wolken
Ihr Weg einst ging,
Zur Walstatt ritt sie,
Wikingen gleich[1].

Auch hier ist an eine walkyrische Schildmaid gedacht. Die Sage spielt geradezu mit dem Motiv.

Von Swanwhit und Sigrun schildert die Dichtung es so, daß die Liebeswerbung von ihnen ausging. Das ist gegen alle germanische Sitte. Von beiden erzählt sie auch, sie seien ihren Geliebten bald nachgestorben, was zwar in Wirklichkeit damals nicht selten vorkam[2], hier aber merkwürdig mit dem Beispiel der Kara übereinkommt. Sigrun liebt Helgi tief im Herzen, „ehe sie ihn noch gesehen hat", und so eilen Swanwhit und Swawa herbei, den blöden, stummen, noch unter der mütterlichen Obhut stehenden Helden zur ersten Mannestat zu wecken. Sie stehen ihm bei, feien ihn, weisen ihm das siegreiche Schwert, reichen es ihm als Brautgabe. Als Schutzgeist schweben sie über ihm und reiten in jeder Not des Helden herbei. Kara ist Schwan, und Swanwhit erinnert wenigstens im Namen an den Walkyrenvogel.

Das alles klingt so mythisch und unwirklich, vom Loderglanz und den tauträufelnden Nebelrossen ganz abgesehen, daß sich die „Königstöchter", die Töchter des Eylimi, Högni und Hadding zu dem Bilde gar nicht mehr fügen wollen. Als Fylgien nur verständlich, die, lange Zeit schlummernd, an Wendepunkten des Lebens, beim Durchbruch zur Männlichkeit, in Kampf, Schicksalsnot und Tod (als an Stellen der Erschütterung und der Auflockerung des Zusammenhangs zwischen Leib und Seele) dem Helden voreilend gegenübertreten, sind sie unter dem Einfluß verdinglichten Seelenglaubens zu selbständigen Menschen und Mitspielern eines nun freilich menschlich tiefergreifenden Dramas geworden. Was aber bedeutet dann der Liebesbund, was erscheint die Walkyre plötzlich in Gestalt des Schwans und nicht mehr als Krähe ein blutiges Handwerk übend?

Zur Lösung dieser Fragen müssen wir das letzte und berühmteste Beispiel der Verbindung von Held und Walkyre uns näher ansehen: den Mythus von Sigfrid und Brynhild, den Lieblingsgestalten deutscher und nordischer Dichtung. Ein Bild verwirrender noch und viel mannigfaltiger gebrochen als in den Helgiliedern tritt uns da aus der reichen Überlieferung entgegen, und man wird sich darüber nicht wundern, wenn man

[1] Th. I 144. — [2] Grimm, RA I 622.

sich erinnert, daß an den uns erhaltenen Denkmälern, eingerechnet die ersten erschließbaren Lieder, mindestens acht Jahrhunderte herumgedichtet haben. Einheitlichkeit werden wir also auch hier nicht suchen. Doch sei hier noch angemerkt, daß wir desungeachtet und entgegen einer heut weitverbreiteten Auffassung der Meinung sind, die Lieder der Edda und selbst unsre Heldenepen noch seien, was ihren Inhalt betrifft, weit weniger gemacht als „gewachsen“. Sie stehen auf der Mitte von Volks- und Kunstdichtung, wie sie im Gegensatz zu den Liedern der Skalden ja auch anonym weitergegeben wurden. Der (auch hier anzunehmende) Einzeldichter war artgebunden und volksverbunden in einem weit stärkeren Maße als heute. Auch wo er „neuert“, folgt er gewöhnlich einer im Volk lebendigen oder ihm doch nahestehenden Überlieferung, und seine „Erfindung“ beschränkt sich (immer nur inhaltlich!) meist auf Neuaufnahme, Zusammenziehung, psychologisch-dramatische Knüpfung. Man vergißt immer wieder, daß neben den uns zufällig erhaltenen Liedern ein breiter Strom von nur mündlich weitergegebenen Mythen, Märchen und Liedern einherging und wir nur immer Splitter in Händen haben.

Erinnern wir uns zuerst der Brünhild im Nibelungenlied, so kommen wir auf ein merkwürdiges Bild: einsam, verwandtenlos, auf meerumspültem Eiland lebt sie auf ihrer Burg Isenstein. Sie liebt Streit[1], hat ungeheure Kraft, trägt Brünne und Schild, wirft den Stein im Lauf, schießt den Ger und weicht nur dem Stärksten[2]. Wer um sie wirbt und im Wettkampf mit ihr unterliegt, büßt sein Haupt ein. Gunther beschließt, das Wagstück zu unternehmen und sie für sich zu gewinnen. „In Reckenweise“ fährt er selbviert den Rhein hinunter. Warum kennt Sigfrid allein die Wege und hat er „so gute Kunde von Brünhild“, warum weiß er genau, wie man sich bei ihr benehmen müsse? Weshalb wiederum grüßt Brünhild bei der Helden Ankunft den Dienstmann Gunthers zuerst, woher ihre Enttäuschung, da Gunther sie besiegt? Warum weint sie am Hochzeitstag, da sie Krimhild bei Sigfrid am Mahl sitzen sieht? Ein mythisches Licht webt um diese Gestalt, und Ferne bleibt um sie, auch da sie gebändigt und in der Menschen Gesellschaft eingetreten ist. Aber die Erzählung im Nibelungenlied ist offenbar auch trümmerhaft. Alles im Lied deutet daraufhin: Sigfrid und Brünhild gehören zusammen, und man wird die Vermutung nicht los, sie hätten früher eine Begegnung zusammen gehabt. Nun bestätigt sich aber die Trümmerhaftigkeit des Eingangs auch sonst. Der Dichter[3] geht nachlässig über alles hinweg, was Sigfrid bis zu seiner Ankunft in Worms erlebte. Auf den Drachenkampf wird nur angespielt, die Hortgewinnung ist unklar gezeichnet, von seinem Aufenthalte beim Schmied verlautet nichts, und

[1] Biterolf 12621. — [2] Grimm, My III 120. — [3] Er sagt selbst, als er den Helden einführt:

Bevor der kühne Degen voll erwuchs zum Mann,
Da hatt' er solche Wunder mit seiner Hand getan,
Davon man immer wieder singen mag und sagen:
Wir müssen viel verschweigen von ihm in heutigen Tagen.

doch wissen wir aus andern Quellen, daß gerade in Deutschland seine früheren Taten viel besungen waren. Wir können also aus dem späten Nibelungenlied allein nicht zu einem klaren Bild von Brünhild gelangen.

Leider führen uns auch die übrigen deutschen Quellen nicht viel weiter, denn sie sind nicht früher als jenes und befinden sich meist im Zustand noch stärkerer Verwitterung. Das Seyfriedslied aus dem 16. Jahrhundert, dessen inhaltlicher Bestand sich immerhin bis ins 13. Jahrhundert zurückverfolgen läßt, weiß vom Drachenkampf und der Jungfrau mehr, ja hat von jenem sogar zwei verschiedene Versionen erhalten:

Den wilden und unbändigen Knaben Seyfried schickt sein Vater Sigmund in die Welt hinaus. Er kommt zu einem Schmiede, der ihn als Lehrling annimmt. Da er aber nur Unfug treibt, das Eisen entzwei- und den Amboß in die Erde schlägt, schickt ihn der Meister nach Kohlen in den Wald zu einem Köhler, der bei einer Linde wohnt. Da eben dort auch ein wilder Drache haust, hofft er den unbequemen Knaben auf diese Weise loszuwerden. Der aber erschlägt den Drachen und noch viel Gewürm dazu, wirft Bäume darauf und verbrennt sie. In der Glut schmilzt das Horn und fließt heraus. Seyfried, der sich darüber wundert, steckt den Finger hinein. Da er ihn mit einer Hornhaut überzogen findet, bestreicht er den ganzen Körper damit bis auf eine Stelle zwischen den Schultern. In einer Steinwand findet er den Hort des Zwerges *Nybling* und kommt dann an *Gybichs* Hof, dem er die Tochter abdient.

Nach der zweiten Version raubte ein wilder Drache *Krimhild*, die Tochter Gybichs, da sie um Mittag einst am Fenster stand. Er flog mit ihr fort und trug sie auf einen hohen Felsen. Dort versorgte er sie mit Speis und Trank, schlief, den Kopf in ihrem Schoß, und gedachte sie zum Weibe zu nehmen, wenn über fünf Jahre und einen Tag der Fluch einer Zauberin von ihm genommen und er wieder ein Mensch geworden wäre. In jener Gegend war Seyfried, der seine Eltern nicht kannte, im finstern Tann aufgewachsen und verirrte sich eines Tags auf der Jagd, fand die Spur des Drachen und ging ihr nach. Am Drachenstein kommt ihm der Zwergkönig *Eugel* auf schwarzem Pferde entgegen, nennt ihm die Eltern und erzählt ihm von Krimhild. Seyfried beschließt, sie zu befreien, zwingt den Zwerg, daß er ihn zum Wächter des Bergs, dem Riesen *Kuperan* führe, besiegt diesen und erhält dadurch den Schlüssel zum Stein. Gestärkt durch eine Mahlzeit der Zwerge, macht er sich zum Kampf mit dem feuerspeienden Drachen auf und tötet diesen mit dem Schwert, das er in der Felshöhle findet. Die Jungfrau reicht ihm darauf die Hand, und auch der Schatz Nyblings wird ihm zuteil. Er belädt damit sein Pferd und reitet mit der Jungfrau fort, versenkt aber unterwegs den Hort im Rhein, da ihm der Zwerg ein frühes Ende voraussagt. – Einzelne Züge aus diesem Bilde bestätigend, berichtet eine Fassung des Rosengarten, daß Sigfrid auf einem Stein den Drachen erschlagen und von diesem Streite sein Schwert Balmung davon getragen habe (sein Name „Felshöhlenschwert“ zu schw. balm „überhängender Schutzfels“ scheint darauf anzuspielen), und nach einer Handschrift des Wolfdietrich

muß der Held wie Seyfried seine Braut vom Drachen befreien[1]. Auch diese Sagen geben uns kein reines Bild, und wir werden erst später auf ihre Bedeutung eingehen können.

Wir müssen wieder den Norden befragen, der das Ältere bewahrt hat und auch dort, wo er neuerte, der früheren Auffassung näher blieb. Freilich finden wir nun auch in der Edda, daß das Bild der Brynhild gleichsam sich teilt und nach zwei, wenn nicht drei verschiedenen Richtungen auseinanderstrebt. Doch liegt der Prozeß klar vor uns.

Die eine Richtung unterstreicht den Walkyrencharakter ganz so, wie wir ihn bis jetzt kennengelernt haben. Im Liede von Brynhilds Todesfahrt erzählt die Heldin:

Es hießen mich einst   in Hlymdalir
Die behelmte Hild   die Helden alle.

Die Schwanhemden barg   uns Schwestern acht
Unter knorriger Eiche   der kühne Herrscher (Agnar);
Der Winter zwölf   wenn's zu wissen dich lüstet,
War ich alt, als dem Jüngling   die Eide ich schwur.

Dann sandt ich den grauen   Goten zur Hel,
Den Hjalmgunnar,   und half zum Siege
Dem blondgelockten   Bruder Audas (Agnar),
So zog ich mir zu   den Zorn des Odin.

Er umschloß mich mit Schilden   im Skatalund,
Mit roten und weißen   ward rings ich umgeben;
Mich zu scheiden vom Schlaf   beschied er nur dem,
Den nimmer Gefahr   in Furcht versetze.

Um des Saales Bau,   der nach Süden sich wandte,
Ließ hoch er lodern   des Holzes Feind;
Den sollte der Recke   durchreiten allein,
Der das funkelnde Gold   des Fafnir mir brächte.

Wir ruhten in Unschuld   in einem Bette,
Als wär von Geburt   er mein Bruder gewesen;
Nie in acht Nächten   hat einer von uns
Um des andern Hals   die Arme geschlungen.

Da zieh mich Gudrun,   Gjukis Tochter,
Daß im Schoß mir Sigurd   geschlafen hätte;
So hört ich, was besser   verhehlt mir wäre,
Daß mich Arglist betrog   um das Eheglück.

[1] Schneider, HS I 117.

Männer und Frauen   müssen lange
Zu Last und Leid   im Leben verharren;
Drüben werden wir   weilen zusammen
Sigurd und ich[1].

Aus dem Eingang des Liedes erfahren wir, daß Brynhild den Hingang Sigurds nicht überleben wollte und sich selber den Tod gab; zwei Scheiterhaufen wurden für sie nebeneinander errichtet.

Die nämliche Auffassung von Brynhild zeigen zwei andere eddische Gedichte, die kurzen Weissagestrophen der Spechtmeisen nach Sigurds Drachentötung und das Erweckungslied[2] folgenden Inhalts:

Nach der Erlegung des Fafnirdrachen entnimmt Sigurd aus dessen Schatz den Schreckenshelm, einen goldenen Harnisch und das Schwert Hrotti. Der Vogelweissagung folgend reitet er damit zum „Berg der Hindin" (Hindarfjall). Da erblickt er ein helles Licht, als ob ein Feuer brenne, und der Schein leuchtet bis zum Himmel. Beim Näherkommen ist es eine Schildburg, über der ein Banner weht, und Sigurd findet darin die Walkyre Brynhild-Sigrdrifa[3] schlafend. Ihre Brünne sitzt fest wie angewachsen. Er schneidet sie auf mit dem Schwert Gram von der Kopföffnung abwärts und beide Ärmel entlang. Dann nimmt er die Brünne und die Jungfrau erwacht. Sie setzt sich auf, als sie Sigurd erblickt, und fragt:

Wer schnitt die Brünne?
Wie brach mein Schlaf?
Die bleiche Not,
Wer nahm sie mir?

Sigurd nennt sich:

Sigurds Klinge
Löste die Zweige
Des Leichenvogels (= Glieder)

Da sagt Brynhild, den Schlaf von sich abschüttelnd:

Lange schlief ich,
Lange schlummert' ich,
Lang ist des Lebens Leid!
Odin schuf,
Daß den Schlummerbann
Zu lösen mir nicht gelang.

[1] Hlr 6ff. nach Gering, letzte Strophe geändert und dem Texte näher angeschlossen. — [2] Fm 42–44 (Th. I 125 Str. 3–5) und Sd (Th. I 131 ff.). — [3] Deutsch „Siegtreiberin", ein ursprünglich walkyrisches Beiwort, mit dem Brynhild auch in den Strophen der Spechtmeisen Fm 44 bezeichnet ist.

Und dann kommen die herrlichen Begrüßungsworte, die schönsten vielleicht, die je gedichtet worden sind:

Heil dir, Tag!	Heil euch, Asen!
Heil euch, Tagsöhne!	Heil euch, Asinnen!
Heil, Nacht und Nachtkind!	Heil dir, fruchtschwere Flur!
Mit holden Augen	Rat und Rede
Schaut her auf uns	Gebt uns ruhmreichen beiden
Und gebt uns Sitzenden Sieg!	Und heilkräftige Hände!

Gleichzeitig nimmt sie ein Horn und reicht Sigurd den Minnetrunk:

Bier bring ich dir,	Voll von Sprüchen
Brünneneichbaum,	Und Freudenrunen,
Gemischt mit Stärke	Gutem Zauber
Und stolzem Ruhm,	Und Glücksstäben.

Sie weissagt ihm:

Nicht lange seh ich
Dein Leben währen,
Da furchtbare Fehde naht.

Dann schwören sie sich Eide zu, einander ewig angehören zu wollen.

Der Schildzaun steht im Erweckungslied für die Waberlohe der anderen Fassungen: ein Feuerwall umgibt die Maid, „ein Saal aus funkelndem Schreckglanz gemacht“[1]. Rasend erhebt sich die Flamme vor dem, der sie durchreiten will:

Das Feuer wogte,
Es wankte der Boden,
Und hohe Lohe
Zum Himmel flammte.

Nur vor Sigurd und seinem Roß, den vom Schicksal Gezeichneten, legt sich das Feuer und ebnet sich ohne Fährnis der Weg zur Walkyre:

Das Feuer erlosch
Vor dem Fürsten;
Vor dem Lobgepriesnen
Die Lohe sich legte[2].

Wir finden in diesen Gedichten alle Züge einer Walkyre rein ausgebildet. Brynhild ist behelmte Hild in den „Lärmtälern“ (Hlymdalir), d. h. wo der Schlachtlärm tost. Agnar überrascht sie mit ihren Schwestern (doch wohl beim Bad), und ganz wie im Wölundlied wird die Schwanfrau dem Helden dadurch pflichtig. Das Motiv war also einst im Süden und Norden gleich geläufig, und wir vernehmen jetzt schärfer noch seine

[1] Fm 42. — [2] Völs. s. c. 29 (Th. XXI 99).

Bedeutung: indem Brynhild dem Agnar Eide schwört, hilft sie dem Helden bei Kämpfen zum Sieg, ja sie begünstigt ihn so weit, daß sie die Pflicht gegen Odin verletzt. Sie muß von ihrem Helden scheiden, verfällt in Schlaf und schläft, bis der größere Held sie weckt. Sie folgt nun diesem, lebt mit ihm in symbolischer Ehe, reicht ihm den Minnetrunk und lehrt ihn Siegrunen. Ewig gehören die beiden zusammen, nie hat Brynhild einen Mann wie Sigfrid geliebt. Aber – wir gedenken des Staufenbergers – Sigurd geht eine andre Ehe ein, da verläßt ihn das Glück, er verfällt der Rache seiner Walkyre, der herrlichste Held stirbt den schmählichsten Tod. Brynhild aber will auch nicht mehr länger leben und begleitet ihn reich ausgestattet zur Hel, damit das Tor nicht knarrend auf seine Fersen falle[1].

Das gibt einen klaren, verständlichen Zusammenhang: die Walkyre hält das Schicksal in Händen, ist Siegwalterin, Sigrdrifa, wie sie Weissagestrophen und Erweckungslied nennen. Der feuchten, schicksalsschweren Tiefe entsteigt sie, um dem Helden sich zu vereinen, sie wird sein Anteil am allgemeinen Geschehen; aber wie oft sie ihm zum Siege verhilft, sie kann seinen Tod nicht endgültig abwenden, und versucht sie es dennoch, so zerbricht ihr Wille am Ratschluß des Siegwalters. Mit dem Tode des Helden taucht sie ins Allgemeine zurück, sie schläft, gestochen vom Schlafdorn des Götterfürsten. Doch wie der Fylgia Hallfreds, wie der Sigrun und der Swawa ist ihr eine Wiedererstehung bestimmt, und sie wartet des Helden, der sie erlösen wird. Und hier sehen wir denn abermals den Gedanken des Schicksalszwangs mit aller Eindringlichkeit aufbrechen: nur der Tapferste, Furchtlose, der den Drachen getötet, der Grani reitet und das Gold Fafnirs als Malschatz bringt, soll die Lohe durchreiten und die schlafende Schildmaid erwecken können. Dem, der diese Bedingung erfüllt, macht sich dann alles von selber. – Noch unlösbarer ist der Knoten im Seyfriedliede geschürzt: nur das Schwert, das in der Höhle im Drachenstein liegt, tötet das Untier, nur die Überwindung des Riesen führt zum Schlüssel des Berges, nur die Bezwingung des Zwergs öffnet den Weg zum Riesen.

Für den Helden selber ist das der große Schicksalstag. Er wird wissend, weisheitskundig, erfährt zum erstenmal, wer seine Eltern sind, wer und was er selber ist, wann und wie er sterben muß. Sein Leben drängt sich in einen Tag, als ein Mann geht er künftig seine Bahn. Alle Texte betonen das. Brynhild selbst unterrichtet ihn[2] oder der Zwerg, der sterbende Drache, die Spechtmeisen. Und die Kehrseite davon: Sigurd ist vorher ein tumber Tor, wild im Walde als Findling aufgewachsen, tölpelhaft beim Schmied sich benehmend, als Knecht und Kriegsgefangener bei Hjalprek dienend[3].

Wundertier heiß ich,

so nennt sich Sigurd dem sterbenden Drachen,

Gewandert bin ich
Ein mutterloser Mann

[1] Sg 69. — [2] In Sd. In der Thidr.s. (Th. XXII 222) nennt sie ihm die Eltern. — [3] Völs. c. 13 (Th. XXI 67). Schon Fafnir schmäht ihn so Fm 7.

Keinen Vater hab ich,
Wie das Volk der Menschen,
Ging immer einsam[1].

Diese wohlverständliche Walkyrengestalt, wie sie uns aus Vogelweissagung, Erweckungslied und Helfahrt entgegentritt, finden wir nun in anderer eddischer Überlieferung nach zwei verschiedenen Seiten abgebogen. Einerseits drängen Ersatzmotive für die schlafende Jungfrau und die Waberlohe ein. Die uns überkommene Eddasammlung enthielt ein Lied, das uns leider durch eine Lücke in der Haupthandschrift verloren ist, aber inhaltlich aus der Prosawiedergabe in der Wölsungensaga[2] in den Hauptlinien noch zu greifen ist. Man hat es das Falkenlied genannt.

Brynhild ist vermenschlicht und lebt bei einem Pflegevater Heimir. „Sie saß dort im Frauengemach mit ihren Mägden, denn sie hatte mehr Geschicklichkeit denn andre Frauen. Sie überspann ihr Gewebe mit Gold und stickte darauf die Heldentaten, die Sigurd verrichtet hatte: den Tod des Wurms, die Erwerbung des Hortes und den Tod Regins (Bruder Fafnirs). Und eines Tages, so wird erzählt, ritt Sigurd in den Wald mit seinen Hunden und Habichten (Falken) und vielem Gefolge, und als er heimkam, flog ein Habicht auf einen hohen Turm und setzte sich an ein Fenster. Sigurd stieg dem Habicht nach; da sah er ein schönes Weib und erkannte, daß es Brynhild war, und ihn dünkte beides gleich wertvoll, ihre Schönheit und die Arbeit, an der sie stickte." Der Sohn Heimirs vermittelt Sigurd am nächsten Tag eine Zusammenkunft mit Brynhild. Die männerfeindliche Schildmaid, die noch keinem Mann je einen Platz neben sich gewährt, heißt Sigurd willkommen, lädt ihn zum Niedersitzen neben sich ein und bietet ihm selbst den Trunk aus dem Goldbecher. Da küßt er sie und begehrt sie zum Weibe. Sie weist es ab, weil sie den Helm bei Heerkönigen trage. „Ihnen will ich zu Hilfe kommen, und nicht ist es mir leid zu streiten." Sigurd meint, dann würden sie ja zusammen passen. Brynhild: „Ich werde die Schar der Heermannen mustern, aber du wirst Gudrun, Gjukis Tochter, heiraten." Sigurd: „Mich betrügt keine Königstochter, und nicht bin ich darin wankelmütig; das schwöre ich bei den Göttern, daß ich dich besitzen will oder keine Frau sonst." Sie schwören sich dann neue Eide, und Sigurd gibt ihr einen Goldring.

Der Verfasser der Wölsungensaga, bestrebt, aus allen ihm zugänglichen Liedern eine zusammenhängende Erzählung von Sigurds Leben zu machen, war genötigt, den Inhalt dieses Lieds als eine zweite Zusammenkunft und zweite Verlobung Sigurds mit Brynhild darzustellen, da er unmittelbar vorher die Erweckung der Sigrdrifa-Brynhild durch Sigurd erzählte. Wahrscheinlich hatte auch das Falkenlied schon diese Voraussetzungen[3]. Aber der Versuch des Ausgleichs beider Fassungen ist ganz unmöglich und so widerspruchsvoll wie das gegensätzliche Bild von der rückgezogenen Weberin einer-

[1] Fm 2 (Th. I 117), ähnlich Seyfr. Str. 47. — [2] Völs. c. 24 und 25 (Th. XXI 90 ff.). — [3] Aus Grp zu schließen, welche die Auftritte ebenfalls hintereinander hat. —

seits und der männlichen, nur an Heerfahrten sich freuenden Schildmaid, die der Sagaschreiber kurz vorher der häuslicheren Schwester Bekkhild scharf entgegensetzt[1]. Beide Lieder stören sich, und man sieht sofort, das zweite ist innerlich keine Fortsetzung, sondern eine Doppelung des ersten, eine andere, halb in die Realwelt der Sagas übertragene, halb mit Märchen- und Minnesängermotiven (Falke als Liebesbote) durchflochtene Variante des ersten Eidschwures zwischen Sigurd und Brynhild. Der Turm im Walde mit dem durchs Fenster eindringenden Freier erinnert sehr an den Turm auf der Insel im Märchen von Zelandine, aus dem zwischen 1337 und 1390 aufgeschriebenen roman de Perceforest[2]. Statt des weisenden Habichts trägt hier Zephyr, der Diener der Liebesgöttin, den Helden zum Turmfenster, und statt daß sie webt und stickt, schläft die Königstochter im Turm, da sie sich beim ersten Spinnversuch eine Flachsfaser in den Finger gezogen. Es handelt sich um das Dornröschenmotiv, und die Waberlohe darf in Vergleich gezogen werden, da eben in ihr Brynhild, vom Schlafdorn (anstatt von der Spindel des deutschen Märchens) gestochen, schläft. Mythologisch entspricht sich das Spinnen (Weben) und Schlafen. Im Zelandinemärchen wird die Flachsfaser von dem neugeborenen Sohn der noch schlafenden Prinzessin aus dem Finger gesogen, und damit erwacht sie: ein deutlicher Beweis, daß das Märchen auch einen naturmythischen Hintergrund hat. Der Herbst ist die Kunkelzeit, da die Mädchen das Spinnrad hervorsuchen, da die Natur sich einspinnt im fallenden Schnee und sich ihr Leben schlafend in die Tiefe zieht. Immer wieder kehrt im Märchen das Bild der im hohlen Baum oder auf ihm sitzenden fahlen, leidenden, an Gliedern verstümmelten Spinnerin. Im Frühling holt sie der Prinz vom Baum und führt sie als seine Gattin heim, oder er küßt sie, oder das eigene Kind saugt ihr die Faser aus dem Finger, und sie erwacht. Man darf, ja man muß auch der Waberlohe diesen Sinn geben, da sie bei Menglöd, der von Swipdag, dem „blitzenden Tag", erlösten Braut[3], und bei Gerd[4], Freys Geliebter aus dem Riesengeschlecht, auch vorkommt. Immer sind symbolische Züge Urphänomene im Goetheschen Sinne, d. h. das allen Erscheinungsformen zugrunde liegende, zeugende Urbild. Daher stört sich diese Auffassung der schlafenden Walkyre mit der vorher vorgetragenen nicht. Ganz im Gegenteil: die Strophen des Erweckungsliedes gewinnen an Weltweite und Wirklichkeitstiefe, spürt man aus ihnen das Frühlingswehen, das Aufbrechen des Eispanzers und das freudig berauschte Erwachen der ganzen Natur noch mit heraus. Auch das uns durch eine Nachricht des Jahres 1043 überlieferte „Brünhildebettchen"

[1] c. 24 Anfang: „Bekkhild ... war daheimgeblieben und hatte weibliche Handarbeiten gelernt; Brynhild aber trug Helm und Brünne und zog in den Krieg", übereinstimmend mit Saxos Zeichnung ähnlicher Schildmaide H. 230 und 233 „Die Hände, die sie dem Linnengewebe hätten weihen sollen, widmeten sie dem Waffengewerbe". Derselbe Widerspruch in Od 15 ff., wo Brynhild, „das herrlichste Weib unterm Himmel", gleichzeitig „Wunschmädchen unterm Helme" ist, „über Land und Leute schaltet" und doch „bunte Decken im Saale" webt. Sie wohnt auf einer Felsburg; Sigurd kommt dröhnend mit den Seinen geritten, bricht die Burg und entführt die Jungfrau mit Gewalt. — [2] Vgl. Tegethoff, Franz. Märchen 197 ff. — [3] Fj 5. — [4] Skm 8 f.

(lectulus Brunihilde) auf einer Höhe des Taunus[1] ist nicht wohl anders denn als Stätte eines einfach-erhabenen Naturkultes mit dem Brynhildmythus als Hintergrund zu deuten, wie man im „Fürstenhain" (Skatalund) der Brynhild (S. 234) einen Weiheort sehen muß. Umgekehrt dürfen wir aber die Weberin Brynhild auch wieder auf die Schicksal- und Schlachtgewebe wirkende Walkyre beziehen, die zurück- und vorausschauend alle Taten ihres Helden auf den Teppich flicht, und diese Weberin läßt sich dann wohl mit der Schildmaid zusammenbringen. Falkenlied und Erweckungslied sind mythisch gesprochen sinngleich, zwei verschiedene Ausdeutungen desselben Geschehens. Wie widersinnig es ist, sie als zwei Episoden im Leben Sigurds hintereinander zu ordnen, so wenig stieß sich ein noch wesentlich in Symbolen denkendes Zeitalter an ihrem Nebeneinander im Lied.

Folgenreicher war die andere Richtung, in welcher der reine Walkyrencharakter Brynhilds abgebogen wurde: wie bei Swawa, Sigrun und Swanwhit konnte es nicht fehlen, daß sie unter der Wirkung vergröberter Seelenvorstellungen immer wieder ins Menschliche hinabfiel. War sie ein Mädchen aus Fleisch und Blut, eine kampfgewohnte männliche Schildmaid, oder war sie ein Wesen andrer Art, eine wirkliche Schicksalsmittlerin? Das ist die Frage, die über so vielen Liedern schwebt und halb mit ja, halb mit nein beantwortet wird. Wir wissen aus der Geschichte, daß germanische Frauen in Notzeiten gelegentlich auch am Kampfe teilnahmen, wissen, daß sie die fliehenden Reihen oft durch ihre Ermutigungen wieder zum Stehen brachten, zum Kampfe hetzten, die Verwundeten pflegten[2], und hören aus Tacitus[3], daß der Braut als Malschatz Rinder, ein Pferd, Schild, Lanze und Schwert dargebracht wurden, „damit sie nicht glaubten, sie dürften mutiger Gesinnung und Kriegsschicksalen fernestehen, sondern durch diese Wahrzeichen daran gemahnt würden, sie kämen als Gefährtinnen in Mühen und Gefahren, um mit dem Manne Gleiches im Frieden und Gleiches im Kriege zu erleiden und zu wagen". In nordischen Grabhügeln der jüngeren Eisenzeit wurden vollbewaffnete Frauen inmitten eines verbrannten Schiffes gefunden[4] und irische Annalen des 10. Jahrhunderts berichten von der Ankunft einer Reihe normannischer Flottenzüge, darunter von den Schiffen einer weiblichen Führerin Inghen Ruaidh, des „roten Mädchens"[5]. Aus dem altertümlichen Lied von der Hunnenschlacht[6] ist die heldenmütige Herwör bekannt, um die sich später eine ganze Saga gebildet hat, und hunnische Schildmaide kämpfen im Atlilied[7] gegen die Burgunden. In den Sagas und den Erzählungen Saxos kehrt dann ein Typus von halb amazonischen Mädchen oft wieder. Sie verachten die Ehe und weibliche Arbeit, denken nur an Kampf, Krieg und Heerfahrt, bis endlich ein stärkerer Held sie überwindet und ihrer weiblichen Bestimmung zurückgibt[8].

[1] Jiriczek HS 100_1. — [2] Tac. Germ., c. 7 und 8. Bekannt ist das Verhalten kimbrischer Frauen bei Aquae Sextiae und Vercellae. Aurelian führte 274 im Triumph auch 10 Frauen auf, die, in männlicher Tracht kämpfend, unter den Goten gefangen worden waren. Script. hist. Aug. XXVI, 34, 1. — [3] Germ., c. 18. — [4] Schwyzer, Germ. 22. — [5] Golther, Valkyrjenm. 8. — [6] Th. I 25 ff. — [7] Str. 17 und 44. — [8] Vgl. die S. 239_1 angegebenen Stellen, ferner Saxo p. 249, 258, 267, 301. Amazonen auch bei Grimm, DS Nr. 394 und 460. Weiteres Material bei Golther, Valkyrjenm. 3 ff.

Nach diesem Typus ist Brynhild in einer Reihe von Liedern umgebildet[1]. Im längern Sigurdlied fordert Brynhild von Sigurd, da er in Gunthers Maske um sie wirbt: „Du sollst die erschlagen, die um mich geworben (und damit deine Kraft beweisen). Ich war in der Schlacht mit dem Gardakönig, meine Waffen waren gefärbt in Männerblut, und darnach verlangt mich noch jetzt[2]."

Das Ergebnis dieses Prozesses war die um ihr Magdtum kämpfende Schildmaid, die Tochter Budlis und Schwester Bekkhilds, die Ziehtochter Heimirs, ihres eigenen Schwagers, Brynhild im Kreis einer ausgebreiteten Sippschaft mit all den Bindungen, die dazu gehören. Tiefeinschneidend waren die Folgen dieser Umbildung: Kannte man von jeher eine Ehe Sigurds mit einer Königstochter (Krimhild-Gudrun), so mußte sein aus Mythenferne in Gegenwartsnähe herabgezogenes Verhältnis zu der Walkyre jener Verbindung rivalisierend zur Seite treten. Aus dem Konflikt der zwei Frauen erwuchs eine Tragödie, wie sie die Germanen größer und furchtbarer nicht mehr geschaffen haben. Es ist hier nicht der Ort, den einzelnen Stadien dieses mehr dichterischen Entwicklungsprozesses nachzugehen, zu verfolgen, wie die zum Bild der Walkyre gehörigen Sagenzüge sich nie ganz verwischen ließen und mit ihren Voraussetzungen die Logik des menschlichen Dramas an manchen Stellen störend durchbrechen, oder zu zeigen, wie die Dichter das schiefe Licht der Treulosigkeit durch Vergessenheitstrank und keusches Beilager von Sigfrid abzuwehren vergebens sich abmühen.

Nur ein Punkt bedarf noch kurzer Berührung. Jene Eddagedichte, welche, den deutschen Nibelungenliedern folgend, die Freierfahrt Sigurds mit Gunnar-Gunther berichten, den Helden also zum Brautwerber im Dienst des Burgundenkönigs machen, kennen die Wettspiele Brynhilds bei der Freierprobe nicht, sondern setzen dafür den Ritt durch den Flammenwall. Welchen Mythenwert hat diese, wie es scheint, vom Dichter des sogenannten alten Sigurdliedes zum erstenmal vorgetragene Variante[3]? Die Antwort kann nicht anders als negativ lauten, weil die Widersprüche dieser Erzählung offen am Tage liegen. Bei der Budlistochter, die in dem Lied Voraussetzung ist, kann man sich den Flammenwall gar nicht denken, und es ist eine arge Zumutung, daß wir uns den feuerumloderten Saal noch gar am Hofe Heimirs vorstellen sollen. Aber nehmen wir an, das sei erst Übertragung aus einem ursprünglichen Mythus, so kommen doch die Bedenken keineswegs zum Schweigen. Auszuschalten ist der Fall, daß Sigurd vorher allein schon einmal die Lohe durchritten habe; denn das hätte die endgültige Befreiung der Schildmaid bedeutet, weil sich ja alle Bedingungen der Erlösung dabei erfüllt gefunden hätten. Sigurd begegnet als Brautwerber der Brynhild zum erstenmal. Nun hat man aber mit Grund darauf aufmerksam gemacht[4], daß bei einer Freierfahrt über-

[1] In den S. 239_1 angeführten Strophen der Oddrunsklage, im kurzen Lied von Sigurd, Str. 37—39, und im längern, das leider verloren ist, aber aus der Wölsungensaga erschlossen werden kann. — [2] Völs. c. 29 (Th. XXI 100). — [3] Zu erschließen aus Br. 19 und Völs. c. 29 (Th. XXI 98 ff.). — [4] Zuerst A. Heusler in FS H. Paul, German. Abh. 1902, 18; dann Panzer, Sigfr. 192 ff. u. a.

haupt der Sinn des Walles dahinfalle. Gunnar-Gunther hat gehört, Brynhild sei das schönste Weib, und er begehrt sie daher für sich, er macht sich auf mit seinen Genossen, keineswegs damit er die Jungfrau erlöse, sondern daß er um sie werbe. Er hat gewählt, und es ist Logik der Sage, daß Brynhild auch wähle. Das weiß unser Gedicht noch, daher in ihm Heimir die Werber zu Brynhild weiterschickt, sie solle entscheiden. Die Wettspiele im Nibelungenlied sind hier vorzüglich am Platze. Denn hat Brynhild sich einmal gelobt, nur dem Stärksten, Tapfersten anzugehören, so ist der Wettkampf das einfachste Mittel, um die Freier zu erproben. Der Feuerwall aber ist keine richtige Mutprobe, weil seine Bezwingung viel weniger vom Mut als von der Erfüllung bestimmter, vom Zwang des Geschicks gesetzter Bedingungen abhängt. Damit erlischt auf seiten Brynhilds die Wahlfreiheit. Unmöglich sich vorzustellen, daß sie die Lohe bei jedem Bewerber wieder neu in Bewegung setzt. Sie ist in der Lohe nur schlafend zu denken, passiv harrend der Erlösung, auf Erfüllung des ihr von Odin gegebenen Wortes. Nun aber kommt nicht einmal die rechte Erfüllung. Sigurd trägt die Maske Gunthers, und Brynhild läßt sich von der Maske täuschen. Ein ungeheuerlicher Betrug! Denn Brynhild ist vom Schicksal, vom höchsten Gott, dem sie pflichtig, betrogen! Des Schicksals eisern ineinandergreifende Kette hätte hier eine klaffende Lücke! Werden wir diese Erfindung dem ursprünglichen Mythus zumuten? Ein Betrüger erlöste die verzauberte Walkyre? Und dabei merkt das Roß etwas und wirft den Betrüger ab; die Walkyre hingegen, aller Weisheit kundig, in der sie Sigurd selbst unterrichtet, läßt sich täuschen und vom Mitspieler am Betrug entführen? – Nun, den Widerspruch aufzulösen, ist nicht sehr schwierig. Wir haben ja die beiden Glieder dieses Pseudomythus in reiner, sinnvoller Ausbildung: die Werbungssage des Nibelungenliedes und den Erweckungsmythus nordischer Lieder, und Heusler hat das Rechte gesehen, wenn er die widersprüchliche Erzählung des alten Sigurdliedes auf eine unglückliche Verschmelzung dieser beiden Quellen zurückführt. Dann aber hat man sich auch nicht weiter zu mühen, den Gestaltentausch hier erklären zu wollen, und nur die Fassung im Nibelungenlied kommt dafür in Frage, wo, wie wir längst gesehen, die Tarnkappe wiederum ein sinnvolles Glied ist, da sie bei der Kraftprobe Sigfrids Berserkergang in der Sprache des Mythus treffend bezeichnet (S. 150).

Jetzt können wir zur Brynhild der späteren deutschen Gedichte zurückkehren. Wir fanden die Überlieferung im Nibelungenlied trümmerhaft, im Seyfriedlied verwittert und durcheinandergeworfen. Dürfen wir die eddischen Gedichte zur Aufhellung des Hintergrundes heranziehen? Man hat nie daran gezweifelt, daß mindestens seit dem 6. Jahrhundert ein Austausch des Sagenguts zwischen Süden und Norden stattgefunden hat, und zwar zuerst mündlich, später (im 11. bis 13. Jahrhundert) auch auf Grund schriftlich fixierter Denkmäler[1]; und die nordischen Lieder bezeugen es, daß Deutschland in der Sigfrid-Brünhilde-Sage hauptsächlich der gebende Teil war: „In den Rhein"

[1] Schneider, HS I 74.

hält Sigurd sein Schwert bei der Flockenprobe, „südlich vom Rheine" wird er getötet; „in den Rhein" wird der Niflungenhort versenkt; über „Frankenland" herrscht Sigmund; nach „Frankenland" reitet Sigurd, als er zu dem Walkyrenberg kommt; er heißt „der südliche, der hunische (= deutsche) Held". Diesen von Jiriczek zusammengestellten eddischen Zeugnissen[1] ließe sich noch beifügen, daß Brynhild „von Walland" kommt[2], daß auch der lateinische Waltharius (um 930) die Lokalisierung burgundischer Helden in der Rheingegend hat, daß wir charakteristische Namen der Sage urkundlich seit etwa 800 bis nach Bayern verbreitet finden.

Es ist sehr gefährlich, von einer Heimat oder dem Ursprungsort einer Sage zu sprechen. Denn von den meisten läßt sich an Parallelen zeigen, daß sie in den Hauptzügen schon in die idg. Vorzeit zurückreichen. So beweist der Perseusmythus, daß die Sigfridsage ihre Wurzeln schon in vorgermanischer Zeit hat, und es ist wahrscheinlich, daß sich die germanische Sagengestalt schon früh hervorbildete und die Nordgermanen ihrerseits Überlieferungen von Sigfrid besaßen. Etwas anderes ist die Tatsache, daß einzelne Sagen bei bestimmten Stämmen oft plötzlich besondere Bedeutung erhalten und in den Mittelpunkt treten vielleicht als Kultsage (das können wir bei uns meist nicht mehr genau bestimmen) oder aber des Dichtens und Sagens; sie werden zum Kristallisationspunkt, der andere Motive und Stoffe anzieht, an den geschichtliche Erinnerungen anschließen und der als Lieblingsmythus alles Wichtigste aufnimmt, was diesen Stamm innerlich bewegt. Verdichtet sich dabei Form und Gehalt, so wird die Sage ihres Eindrucks auf andere Stämme nicht verfehlen und von ihnen leicht übernommen werden. Diese werden ihre eigenen Erinnerungen darin wiedererkennen und nun im Austausch des Übernommenen und selber Erinnerten ihrerseits weiter daran dichten. In diesem Sinne darf man von einer Heimat der Sigfrid- wie auch der Wielandsage in Deutschland sprechen, und in diesem Sinne etwa hat man sich ihre Ausbreitung in den Norden und Westen zu denken. Daß gerade die Franken der Stamm waren, bei dem die Sage zuerst kristallisierte, ist wahrscheinlich, wenn auch die Ortsangaben der Sage zu dieser Bestimmung nur mit großer Vorsicht ausgewertet werden dürfen. Sind nach alledem in der nordischen Überlieferung bedeutende Stücke deutschen Sagenguts zu vermuten, so müssen wir sie zur Ergänzung unserer Reste unter kritischer Auswahl heranziehen.

Im Nibelungenlied finden wir Brünhild im Zwischenstadium von Walkyre und Weib wie in so manchen eddischen Gedichten. Sie steht im Begriff, zur männlichen Schildmaid im Typus der Erzählungen Saxos auszuarten, hat aber durch ungeheuerliche Kraft und als Herrin des einsamen Meersitzes noch mehr Mythisches. Daß die Anlage des Lieds eine vorherige Begegnung mit Sigfrid wahrscheinlich mache, hörten wir.

[1] HS 111. Daß, wie im Wielandlied, die alten Lokalitäten bewahrt sind, spricht eine sehr deutliche Sprache; denn gerade diese werden sonst bei einer Sagenübernahme sehr leicht verdunkelt, verwischt oder durch einheimische ersetzt. — [2] Hlr 2; zur Bedeutung vgl. S. 224[2].

Dürfen wir die Situation des Erweckungsliedes wenigstens in den Hauptzügen schon für die deutsche Sage voraussetzen? Nach der einleitenden Prosa dieses Liedes kommt Sigurd auf dem Wege nach Frankenland zum Walkyrenberg. Aus dem 11. Jahrhundert ist im Taunus das erwähnte Brünhildebettchen bezeugt, das zum Mythus in offensichtlicher Beziehung steht. Im Seyfriedlied endlich erlöst Sigfrid wirklich seine Hild aus langer Zauberhaft auf dem Drachenstein, nur daß in der Wirrnis der Überlieferung Krimhild in die Rolle der Brünhild eintrat (während sie im ersten Liedteil noch ihre richtige Rolle hat und Seyfried sie Gybich abdienen muß). Es wird darnach äußerst wahrscheinlich, daß wir die Frage bejahen dürfen und wirklich die Sage eine erste Begegnung Sigfrids mit der Hild auf dem Steine[1] kannte. Wer vollends die Frühlingsbräuche genauer kennt und weiß, wie die Erweckung der Maibraut durch den Maigrafen oft in ganz ähnlichen Formen noch unlängst vom Volke gefeiert wurde, wird an dem Mythus nicht mehr länger zweifeln, ja man könnte ruhig weitergehen und auch den Schlaf der Walkyre wie im Norden durch Wodan veranlaßt sehen wollen, da denn Snorri diesen Gott von den Sachsen ausgehen läßt und wir sein Eingreifen wenigstens an einer Stelle für die Heldensage der Franken sicher beweisen können[2]. Doch sei vor dem Feld dieser Vermutungen der Vorhang gezogen und es dem Leser selber anheimgestellt, ob er diesen letzten Schluß noch mitzumachen sich getraue.

Jetzt haben wir weiten Überblick genug, um endlich noch die Bedeutung des Liebesbundes zwischen Held und Walkyre zu klären. Ist einzig und allein das Verhältnis der Fylgia zum Träger, der Seele (als Schicksalsanteil) zum Leibe damit gemeint? Man käme damit aus, um den eigenartigen Zug zu erklären, daß Sigrun, Swanwhit und Hallfreds Fylgia gegen alle Sitte um den Helden werben, daß Brynhild dem Agnar Eide schwört, ja daß ganz allgemein die Walkyren nach der Bedeutung des Wortes Helden küren und ihnen in der Halle Met zuschenken. Denn wenn der Held, von der Größe des Geschehens hingenommen, den Ruf des Geschicks und dessen Boten als gegen sich andringend erlebt, so begreift man wohl, daß die Fylgia als Werbende ihm erscheinen kann.

Aber die weltweiten, ewigkeitstrunkenen Strophen des Erweckungsliedes sprechen eine Sprache, die in Brynhild und Sigrun etwas Tieferes ahnen läßt: Hallfreds blasse Walkyre ist das scheidende Glück des hinsiechenden und schwermutsvoll Abschied nehmenden Skaldenkämpen, Brynhild ist die *Erfüllung des Schicksals auf des Lebens Höhepunkt*, ist der mit Einsatz des Lebens erkämpfte Sieg, der strahlend dem Furchtlosen naht, ist der aufgehende Wonnetag, ein berauschender Trunk aus dem

[1] Etwas Ähnliches ist der „Zwölfstein", auf dem der Staufenberger die Meerfei zum erstenmal trifft (S. 225) und der nach Grimm „jetzt noch zwischen Staufenberg, Nußberg und Weilershofen zu sehen ist" (DS 528). — [2] In der Sigmundsage das Eingreifen des Gottes beim Tode des Helden (S. 13) und vielleicht auch bei der Schwertprobe (S. 11). Den genaueren Beweis, daß Wodan hier nicht wegzudenken und daß auch dieser Teil der Wölsungensaga ursprünglich von den Franken stammt, werde ich an anderer Stelle erbringen.

Minnebecher[1], ein Ewigkeitsaugenblick, wabernd, versprühend wie der feurig umschließende Ring, aber mit Zauberkraft, tiefem Wissen, mit Schreckglanz und funkelndem Gold, mit ewigem Gedächtnis und ewigem Nachruhm krönend[2].

Die ganze Sage stellt sich dabei als Einheit heraus, in der es ein zeitliches Auseinander nicht gibt. Die Einheit ist durch das lückenlose Ineinandergreifen der Szenen in der Edda noch wohl erkennbar und bestätigt sich im Seyfriedlied, wo der Held mit der Bezwingung des Drachen gleichzeitig Jungfrau und Hort gewinnt. Daß die drei Züge (Sieg über den Drachen, Jungfrau- und Hortgewinnung) zusammengehören, zeigt auch noch der Wolfdietrich (S. 276 f.) und lehrt die Saga von Ragnar Lodbrok, nach der das für sich stehende Wohnhaus einer Jarlstochter von einem Wurm umschlungen wird. Das Gold wächst unter ihm, aber der Drache wird gleichzeitig von Tag zu Tag furchtbarer. Der Jarl verspricht die Tochter dem Töter des Drachen zum Weibe. Ragnar wagt den Kampf, siegt und gewinnt sich das befreite Mädchen zum Weibe[3].

Die Sage hat ihr himmlisches Gegenbild einerseits in den Frühjahrssternbildern Perseus, Ketus (Meerungeheuer) und Andromeda, andererseits in den Herbstbildern der Jungfrau, des unter ihr sich ringelnden Drachen und der zwar nicht selber verstirnten, wohl aber aus Sternbildern (Jungfrau, Waage und Drachen) hervorgegangenen Gestalt des Drachenbezwingers Michael (darüber andernorts Näheres). Sie lebt aber auch im Georgsritter mit der neben ihm knienden Jungfrau, und wir werden in der Tatsache, daß die Kirche gerade diese beiden Sigfridgestalten aussandte, um die Nordvölker sich zu erobern, nur einen Beweis dafür sehen, welche Bedeutung und Kraft eben dies Bild bei den Germanen hatte.

Die Art der Verknüpfung und der Begründung wechselt in diesen Sagen, und die Motive treten beliebig für einander ein. Fafnir ist der „Umschlinger", und er umschlingt das Gold, in der Ragnarsaga umringelt der Drache die Jungfrau. Das Gold ist Malschatz und Siegespreis. Es wächst unter dem Bauch des Drachen, die Jungfrau reicht andererseits Sigurd den Goldbecher. Die Weissagung kommt bald aus des Sterbenden Mund, bald aber von der Siegjungfrau.

[1] Die Übersetzung „Gedächtnistrank" für minnisveig im Erweckungslied Sd 2 pr. 2 genügt nicht. Das Falkenlied (Völs. c. 25 Th. XXI 92) zeichnet deutlicher noch als Sd, wie die Liebe Sigurds beim Gedächtnisbecher aufbricht. Es gehört zum Sagastil, das Jawort der Braut so darzustellen, daß sie ihrem Bewerber den Minnebecher reicht (z. B. Th. XIV 66: Hildigunn kredenzt König Hjörward den Becher, er nimmt mit ihm ihre Hand und verlobt sich mit ihr am nächsten Tag). — [2] Die psychologischen Voraussetzungen und metaphysischen Hintergründe des hier obwaltenden „heroischen" Eros hat Klages im Kosmogonischen Eros, S. 55 tiefschürfend beleuchtet. – Die eigentümlichste und weltgeschichtlich folgenschwerste Frucht dieses Eros ist das Gefolgschaftswesen geworden, das sich in gemeinsamer Fahrt, Krieg und Fährnis, wie aber auch beim Trunk und beim Lied in der Halle bildete und verdichtete. Wie es – um ein weniger bekanntes Beispiel seiner historischen Bedeutung zu nennen – das römische Heerwesen in späterer Kaiserzeit beeinflußte, ja von Grund aus umgestaltete, mag man im Artikel Bucellarii von Seeck in Pauly-Wissowas Reallexikon der klass. Altertumswissenschaft nachlesen. — [3] Th. XXI 143 ff.

Man wird dem Sinn des Mythus erst gerecht, wenn man in der Jungfrau beides sieht, die Hilde des Kampfs, die Kampfwalterin und gleichzeitig die glanzstrahlende Botin der Schicksalserfüllung. Wie in der Sigfridsage erscheint auch Sigrun dem Helgi erst nach dem schweren Kampf am Aarstein, küßt ihn und bietet ihm ihre Liebe. Aber sie gesteht, daß sie ihn schon lange geliebt, und das Lied schildert es, wie sie, vom Helden noch ungekannt, doch stets in Gefahren um ihn ist und ihn zum ersten Kampf antreibt. – Ganz ähnlich fanden wir in der Perseussage Andromeda als Braut, ihrem Namen nach aber als Walkyre. Ihr Wesen hat sich geteilt: Athene, die neben dem Helden steht, hat das Walkyrenamt übernommen, zugleich ihn zu reizen und im Kampf zu beschützen, und Andromeda ist nur noch der Preis seines Sieges. Die um den kämpfenden Helden bekümmerte Jungfrau im Seyfriedlied und die für den Kämpfer betende Königstochter der Georgslegende sind dasselbe in mittelalterlichen Formen: Schützerinnen im Kampf und gleichzeitig Lohn der Mühen, Erfüllung des Heldenstrebens.

Blicken wir zurück auf die Ergebnisse dieses Kapitels, so finden wir das Kriegererlebnis um zwei Seiten bereichert. Zur berserkerhaften Kraftvermehrung und zur Entraffung kommt das enge Schicksalsverhältnis und kommt die tiefe Minnebeziehung des Helden.

Auf die Schicksalsbeziehung sind wir früher schon gelegentlich gestoßen. Sie trat uns im wilden Heer aufs deutlichste entgegen (S. 75) und begegnete uns in dem livländischen Glauben, dem Orte, wo die Werwölfe in der Christnacht sich umtrieben, wohne nun „etwas Prophetisches" inne (S. 63). Sie hängt mit der Todesüberschattung zusammen, mit der Auflockerung des Zusammenhangs von Leib und Seele während der sprengenden Erschütterung.

Auch für die Minnebeziehung bietet das früher Gesagte Beispiele. Noch in unserem Märchen wartet dem Bärenhäuter als Lohn seiner Leiden die Braut (S. 67), und die Mantelsagen haben alle den Zug, daß die Entrückung des fahrenden Ritters zur Braut zurückführt. Die Antwort auf die Frage, was die Minne im Augenblick der Kampfnot so stark aufbrechen lasse, liegt nahe: das Gedenken an Heim, Herd und Liebste und die Blutsbrüderschaft, Bluteinigung der in der Schildburg oder im Heerkeil Vereinigten. Seiner Geliebten gedenkt Kormak und Hallfred im Tod (S. 172, 200), und wehmutsvoll durchtränkt gleichzeitig die Erinnerung an seinen Gefolgsherrn die letzten Augenblicke des Schwierigkeitsskalden. Im Erinnerungstrunk wird die Minne wach nach einer tief bis in heutige Bräuche hinabreichenden Symbolik. Das ist der Grund, warum die bewehrten, kampfschürenden Mädchen im Endbild von der himmlischen Halle zu Schenkinnen werden. Odin, der Wunsch- und der Minnegott, zieht alle Wunschmädchen und Wunschsöhne an sich in seinen Kreis und vereinigt sie in seinem Metsaal, wo der Drang, die Not, der rasende Zug seiner Berserker endlich zur Ruhe kommt. Dort werden die Ahnen den Erben begrüßen, beim Becher gedenken die Helden der alten und neuen

Taten, und versöhnt sitzt jeder neben dem Feind, wie Hödur und Balder in der neuen Walhall[1].

Jetzt erklärt sich auch erst der Glanz und Schein, der um Walhall, die Walkyren und um die Einherjer leuchtet. Minne, glühende Minne nur vollbringt das Wunder, im Strahlenglanz die Gestalt zu umweben[2] und in der Verzückung hervortreten zu lassen, was das Wort alles einmal enthielt: im aufzuckenden Schein der Schönheit die Wonne tiefsten Ent-zückens. Brynhild, Swanwhit, Sigrun, die bräutlichen Siegbringerinnen, sind das mythische Siegel dafür[3]. Bedeutungsvoll ließ die spätere Überlieferung der

[1] Sollte es nötig sein, hervorzuheben, daß Krieg und Krieg zwei verschiedene Dinge sind und eine unüberbrückbare Kluft die gegenwärtige Kriegsweise trennt von der altgermanischen Kampfauffassung? Gesetzt, auch heute noch fände sich einer gedrängt, um der Minneentrückung willen die Stürme des Kampfs zu suchen und durch verzückenden Tod sein Heldentum zu krönen, er sähe um diese Krone unweigerlich sich betrogen – durch die im Denken und in der Wirklichkeit allherrschend gewordene Maschine. Wer symbolisch zu denken gelernt hat, liest sich denn schon aus den Begleiterscheinungen des mechanisierten Krieges: der Maulwurfstaktik, des allausebnenden Feldgrau, der aufgelösten Schlachtreihen das durchschnittliche Kriegerlos ab, unerachtet aller Tapferkeit in namenloser Vereinzelung zerstampft und von fernher blindlings getötet zu werden. Man beachte übrigens, daß es noch nicht allzulange her ist, seit die letzten äußeren Anzeichen des älteren Geistes fielen und noch das ausgehende letzte Jahrhundert Sturmangriffe im glänzenden Schmuck der Gewande und Waffen, in geschlossenen Reihen unter wehenden Bannern und erregenden Klängen erinnerungsschwerer Kriegsweisen gesehen hat. — [2] Nur in Erinnerung an ein solches Erlebnis erhält die Strophe der um den Tod ihres Geliebten trauernden Sigrun vollen Sinn (HH II 35 Th. I 149):

Nicht sitz ich
Zu Sewaberg,
Nicht früh noch spät
Freut mich das Leben,
Flammt nicht im Licht (wiederum)
Des Fürsten Schar,
(nema af liþi lofþungs lióma bregþi)
Trägt nicht den König
Sein Kampfroß heim,
Das goldgezäumte,
Ich grüßte ihn froh.

Ein jüngeres Beispiel fließenden Lichts um die geliebte Gestalt in Wilhelm Meisters Lehrjahren 4. Buch, Ende des 6. Kapitels. Weiteres bei Klages, KgE 122 ff. — [3] Weitere Bestätigungen liefern Mythen, Lieder, Namen und Sprache in reicher Fülle. Man beachte besonders, daß außer Brynhild Gerd, die Geliebte Freys, und Menglöd im Liede von Swipdag vom waberndem Feuerring umgeben sind (Skm 8 und Fj 31), ferner daß mit „Glanz" komponierte Namen bei den Frauen noch häufiger vorkommen als bei den Männern. In den Liedern wird Hladgud Vkv 2 mit auszeichnendem Beiwort „schwanweiß" genannt. Helgi nennt HH II 44 Sigrun sólbjort „sonnglänzend", wie Fjölswinn Fj 42 die Menglöd. Im kurzen Sigurdlied (Sg 55) heißt es von Swanhild: „der Sonne Strahlen wird sie verdunkeln und leuchtender sein als der lichte Tag"; und Thorbjörn nennt im Haraldlied die Walkyre „lichthaarig, funkeläugig, hellbrauig, halsweiß" (Th. II 191 ff.). Beliebt ist auch der Vergleich mit frischgefallenem Schnee

Griechen den Achill mit Helena oder Iphigeneia nach der „weißschimmernden" Insel Leuke entrückt sein und gab die Sage ihren größten Helden Sigfrid und dem Thetissohn auch die stärkste Minne: dort zu Krimhild und zum Gefolgsherrn (Gunther), hier zu Brisëis und zum Freund (Patroklos).

Nur Nebenbedeutung kann neben der Minne der früher erwähnte Siegesrausch haben. Schon die Minne „enthebt" ja den Helden der Kampfnot; und führt erst der Tod zur letzten Erfüllung, so bleibt für wirkliche Siegergefühle wenig Raum. Doch liegt eine Ähnlichkeit im Erleben freilich darin, daß beide, der tragische und der wirkliche Sieg, als Befreiung und Lösung empfunden werden, daher denn äußere Triumphgefühle bis zum Taumel wirklicher Entrückung sich steigern können, mehr aber noch ein Bild der letzten Verklärung des Helden heißen müssen. So nimmt denn der Sieger die Zeichen für sich in Anspruch (Krone, Goldring, Diadem), die eigentlich dem Verklärten, Entrückten allein gebühren.

Es wird nun besser verständlich, warum seit ältesten Zeiten Krieger und Könige im Schmuck ihrer Waffen und Pferde einen solchen Glanz und Prunk entfalteten, wovon sich ein Rest bis in unsere Tage erhalten hat. Unter den nordischen Schwertbezeichnungen finden sich: Herbrāi „Heerglanz", Hvītingr „das Hellglänzende", Ljōmi „Glanz", Lysingr „das Leuchtende", Sigrljōmi „Siegesglanz", Skjōmi „Flackerglanz", Vindbjartr „Glänzendblau"[1]. Als nach der Mythe Ägir nach Asgard zu Gaste kommt, läßt Odin abends Schwerter in die Halle bringen, „die waren so blank, daß sie leuchteten, und andere Beleuchtung wurde während des ganzen Gelages nicht gebraucht"[2]. Auch bei den Pferden wird der Glanz gerne hervorgehoben (vgl. die Namen: Gulltopp und Silfrintopp „mit goldenem, silbernem Stirnhaar", Gullfaxi „Goldmähne", Gyllr „Goldfuchs", Gisl „der Strahlende", Glaer „der Leuchtende", Blak „der Blanke, Helle"[3]). Einen Goldhelm trugen die norwegischen Könige *Hakon der Gute*, *Olaf Tryggwissohn* und *Olaf der Heilige*, wenn sie zur Schlacht ritten[4].

Das Blitzen und Schimmern annahender Heere wird oft erwähnt. Einmal wird es einem näherkommenden Eisberg verglichen[5]. Im Lied von der Hunnenschlacht hält die kriegerische *Herwör* Wache und sieht vom Turm frühmorgens die Feinde heranziehen:

Da sah sie's glänzen wie gleißend Gold
Güldene Schilde, schöngeschmückte,
Lichte Helme und helle Brünnen[6].

In einer nächtlichen Kampfszene des ags. Finnsburgbruchstückes heißt es: „Schwertglanz sprühte, als wenn Finnsburg gänzlich in Flammen stände[7]." Die Schildburg mit ihrem Kranz metallglänzender Buckelschilde, die uns bei den Angelsachsen als Umschreibung des Himmels, in der Prosa des Erweckungsliedes als Umdeutung der Waberlohe begegnete (S. 167$_3$, 235), verwirklicht das Bild eines flammenden Ringes, der die Fahne, den König und seine Getreusten (earlgesteallan „Schultergenossen" im Ags.) dicht geschlossen zusammenhält.

Der Waffenglanz findet sich auch in deutschen Heldenliedern häufig hervorgehoben. Am Glanze wird Dietrichs Helm Hildegrim überall erkannt. Im Ortnit schenkt der Zwergkönig Elberich dem Helden eine leuchtende Rüstung samt dem herrlichen Schwert Rose. Als er vor Tagesanbruch zur väterlichen Burg nach Garten zurückkommt, ruft der Wächter: „Draußen hält ein Mann, vom Haupt zum Fuße brennend." Der Morgenstern glänzt aus den Wolken; ihm gleich leuchten Ortnits Schild und Helm. Die Königin öffnet ihre Fenster. „Er brennt wie eine Kerze", spricht sie; „meines Sohnes Ringe waren nicht so hell."

Besonderer Glanz wird bezeichnenderweise bei Totenfeiern entfaltet, wofür Beowulfs und Balders Leichenbegängnis geschichtlich und mythisch die großartigsten Belege sind. Für die gerade im Heldenzeitalter gern geübte Verbrennung der Toten liegt mit eine Wurzel im Glauben an die Verklärung des Helden.

Es sind auch keineswegs bloße Übertragungen, wenn die meisten alten Ausdrücke für „Ehre, Ansehen" von einer Wurzel mit der Bedeutung des „Hellen, Lichten, Klaren, Glänzenden" hergenommen sind (an. tīrr, ags., as. tīr „Ehre, Ruhm", unser „Zier", zu schwed. dial. tira „leuchten", isl. tǽrr „rein, klar", an. teitr „froh, strahlend", vgl. S. 68; an. heiþr „Ehre, Ansehen" zu heiþ „klares Wetter", heiþr, ahd. heitar „klar, strahlend", ags. hādor „klar, Klarheit"; dazu auch ahd. heit „Person, Geschlecht, Rang, Stand", ags. hād „Stand, Geschlecht, Art und Weise"[1]). Nicht die abgezogene Moralforderung, die Ehre rein zu erhalten, die erlebte Glanzfülle vielmehr hat zu diesen Ausdrücken geführt, und der Nimbus des Helden hat ihnen den hohen Klang gegeben. Die zahllosen Völker- und Personennamen mit der Grundbedeutung glänzender Herrlichkeit sind ursprünglich ebenso zu verstehen. Man deutet die germanischen Stämme der Sciri, der Bructeri, der Austrogotae als die „Glänzenden"[2]. Berthold, Bertram, Berchter, Berchtung, Albert, Herbert, Hubert, Robert enthalten ahd. beraht „glänzend"; an. Fränmarr ist der „Glanzberühmte oder Ruhmglänzende"; und die vielen mit As-, Os-, Ans- gebildeten Namen (got. Ansila, an. Asbjørn, Asgautr, Asgrīmr, Asmundr; deutsch Anshalm: Anselm, Ansovald: Oswald, Ansgar: Oskar, Answin: Oswin) nehmen vom Glanze der Asen etwas für sich in Anspruch.

Es konnte nicht ausbleiben, daß der aus zentralstem Erleben geschöpfte Walkyrenglauben von tiefgreifendem Einfluß auf Leben und Sitte der Germanen wurde. Dahin

---

Alv 7. Nach Ausdrücken wie Aesa en ljósa „Frau Aesa, die lichte" Hálfss. c. 5 konnten die Frauen schlechthin als ljósar „die Lichten" bezeichnet werden: z. B. Am 31. — [1] Falk, Waffenk., S. 47 ff. — [2] Skaldsk. 1. — [3] Edda Bruchst. 8, S. 314 f. Neckel. — [4] Th. XIV 164, 307; XV 360. — [5] Th. XVI 157. — [6] Nach dem Prosatext der Heidr. s. — [7] Gerings Beowulf, S. 98.

[1] Falk-Torp s. v. Sir, Haeder und -hed. — [2] Sciri zu got. skeirs „hell, klar". Bructeri zu got. bairhts „glänzend". Austro-gotae zu lat. aurora < *ausōsa. Solmsen 101 ff.

gehört es, wenn fast sämtliche Frauennamen walkyrische Kampf- und Siegnamen sind (was sich von der doch immer nur gelegentlichen Mitbeteiligung der Frauen am Kampf nie begreifen ließe), dahin, wenn die Germanen in den Frauen vorzüglich die Schicksalsmittlerinnen sahen, wenn die Liebe selber sehr oft diesen schicksalhaften Unterton hat und wenn durch alle Heldenlieder hindurch bis weit in die Sagen und Dichtwerke des Mittelalters hinein Weib und Walkyre, das Bild der Geliebten, Vertrauten, Angelobten und das jener unberührbaren Schicksalsmittlerin miteinander streiten, ja hier das Urproblem der germanischen Liebe zu suchen ist.

Wie stark noch der mittelalterliche Minnedienst von walkyrischen Vorstellungen durchsetzt ist, hat schon Jakob Grimm gesehen und die bezeichnenden Stellen dafür gesammelt[1]. Daß der Frauen Ehre in den Texten der Epiker und Minnesänger so hoch gestellt wird, verstehen wir aus der allgemein geachteten Stellung germanischer Frauen; daß aber die abenteuernden Ritter gerade in Krieg, Not und Gefahr ihrer Liebsten gedenken, ihren Namen anrufen, ja sich in ihre „Gnad und Huld" befehlen[2], daß sie von ihnen Schwert, Waffen und Schild, besonders gern aber ein Stück des Gewands, Band oder Ärmel tragen und dadurch sich gefeit wissen, erklärt sich nur aus dem alten Verhältnis des Kriegers zu den Kampfwalterinnen.

Ist dem so, so gibt uns das zugleich ein sehr wichtiges Zeugnis an die Hand, wie ausgebreitet, wie lebendig und wie zäh nachlebend der germanische Walkyrenglaube war. Es war ganz einseitig, ihn auf den Norden beschränken zu wollen, weil wir zufällig in der Edda die bequemeren Texte dafür haben. Seit aber die deutsche Quelle des Wölundlieds erkannt und Brünhild als deutsche Sagengestalt nachgewiesen ist, geht das nicht mehr. Die Sage vom Staufenberger spricht eine deutliche Sprache, dazu kommt der Merseburger Zauberspruch und das über die Idisen Gesagte. Alle Züge, der ursprüngliche Disencharakter, die Entwicklung zur Fylgia, Weissagekraft, Schutzamt im Kriege, ja die merkwürdige Doppelbedeutung einer Kampfanreizerin und Siegjungfrau finden wir gleicherweise im Süden und Norden, ja auch für das Schenkinnenamt hat Grimm einzelne Beispiele aus deutscher Sage vorbringen können[3].

Erweitern die Zeugnisse aus der Ritterzeit den Blick nach vorn, so können die römisch-germanischen Denkmäler für die Eisenzeit zeugen und einen festen Anhalt für eine weit zurückliegende Epoche schaffen. Finden wir da nun Weihesteine von germanischen Kriegern der dea Hariasa (in Köln von einem Kugerner), der dea Harimella (am britannischen Hadrianswall von Batavern) und der Vihansa (in Tongern mit Widmung von Schild und Speer) dargebracht, finden wir bei den Friesen eine Göttin Baduhenna[4] und auf keltisch-germanischem Mischgebiet (Inschriften aus der Gegend von Zweibrücken und Vertrich)[5] die also mutmaßlich von den Kelten übernommene Vercana, so bestätigen die Namen deutlich genug den walkyrischen Kampfcharakter dieser

[1] My 329ff., III 113ff. — [2] So noch im späten Philander von Sittewald. — [3] My 348. — [4] Tac., ann. IV 73. — [5] CIL XIII 4511 und 7667.

Göttinnen; denn die ersten beiden gehören zu haria „Heer", Baduhenna zu germ. badu- „Krieg", Vihansa zu vîha-, got. weihan „kämpfen", während Vercana als „Wirkerin, Schicksalsflechterin" der Athene Ergane gleichkommt[1].

Auch England steht nicht außerhalb dieses Kreises. Wir lernten schon die agſ. waelcyrge kennen. Im Beowulf treten Guþ und Hild personifiziert auf[2], und das walkyrische Wort burgrūna, burgrūnan findet sich mit parcae und furiae glossiert[3]. Deutlicher spricht ein agſ. Segen gegen den Hexenschuß (ylfa gescot „Elbengeschoß")[4]: „Laut waren sie, ja laut, da sie über den Hügel ritten, sie waren hochgemut, als sie über Land (d. h. durch die Lüfte) ritten. Schirme dich nun, wenn du ihre Feindschaft bestehen willst: heraus, kleiner Speer, wenn du drinnen bist! Ich stund unter dem Lindenschilde, unter dem lichten Schilde, da die mächtigen Weiber ihr Heer ordneten und ihre sausenden Speere entsandten. Ich will ihnen einen andern, fliegenden Speer von vorne entgegensenden: heraus, kleiner Speer, wenn du drinnen bist!" Die Kampfjungfrauen sind klar genug geschildert; daß sie gleichzeitig Elfen sind, bestätigt nur früher Gesagtes. Der Angegriffene deckt sich mit seinem Schild und wirft ihnen als Sympathiegegenzauber seinerseits einen Speer entgegen.

Zum Beschluß dieses Abschnitts sei einer griechischen Parallele gedacht. Man hat schon gelegentlich auf die merkwürdige Verwandtschaft der Athene mit den Walkyren aufmerksam gemacht[5], nur immer das innerlich Verbindende zu wenig hervorgehoben. Die Ähnlichkeit der Gestalten geht in der Tat so weit, daß man ruhig sagen kann, hier handelt es sich um das zweiseitige Erbe einer gemeinsamen Vergangenheit. Kaum nötig, von der Kämpferin Athene etwas zu sagen. Da entsprechen sich die Namen bis aufs einzelne, der Promachos etwa die Walkyren Hild und Gund, der Ageleia „Beutemacherin" eine Herja „Heererin", der Egrekydoimos „Schlachtlärmweckerin" eine Goll „Lärmerin" oder Hlokk „waffenklirrende Kämpferin". Brünne, Lanze, Helm und Schild, die bei Athene wechselnd hervorgehoben werden, kehren wieder in den Namen Brynhild, Geirdriful „Gertreiberin" oder Geirahöd „Speerkämpferin", hiälmvitr oder skjaldmeyiar „Helmwesen" und „Schildmaide" für die Walkyren schlechthin. Einer Geironul („mit dem Speer Vorstürmenden") ähnlich ist Athene auf den älteren Denkmälern dargestellt. Sie ist Hetzerin (Laossoos) und gleichzeitig Nike (Sieg) wie Sigrdrifa „den Sieg erstürmt". Ihren Lieblingen eine schirmende Herwör, unter den Feinden aber eine Herfjötur („Heerfessel"), Entsetzen verbreitend mit ihrem Gorgonenblick, mit dem Medusenhaupt auf Schild und Brünne. Wie um Brynhild Schreckglanz wabert und Blitze der reitenden Mädchen Rosse umlodern, so flammt ein Strahlennimbus um die Göttin, wenn sie plötzlich im Kampf erscheint, sie teilt ihren Helden ähnlichen Glanz zu, sie fährt

[1] Näheres bei R. Much, Germ. Himmelsgott 247f.; Helm, ARG 376. — [2] Beow. 452, 1123, 1481, 2536. — [3] Grimm 335[1]. — [4] Aus Golther, My 110. — [5] Roscher im Artikel „Athene" seines Mythologischen Lexikons, den man zum folgenden vergleiche.

im Flammenwagen, kennt nach Äschylus allein den Zugang des Gemachs, wo der Blitz versiegelt liegt, und schwingt auf Münzbildern selber den Blitz mit der Rechten. Von Athene stammt die Erfindung des Waffentanzes, des Streitwagens und der Kriegsschiffe, Hippia heißt sie, weil sie die Kampfrosse pflegt, Salpinx, weil alle erregende Kriegsmusik von ihr kommt. Himmel und Erde erdröhnten von dem Schlachtruf, mit dem sie aus dem Haupt ihres Vaters vollgerüstet mit hoch erhobener Lanze ans Licht sprang.

Aber merkwürdigerweise ist nun Athene daneben auch Weberin. Sie führt die Spindel und beschützt alle weibliche Handarbeit. Ein Safrangewand, als Segel auf einem Schiffswagen aufgespannt und von den höchsten Beamten des Staates begleitet, ward alle vier Jahre an ihrem Hauptfest feierlich hinauf zur Burg geführt und ihr dargebracht. Der Gigantenkampf, der Göttin größte Tat, fand sich, von edelgeborenen Mädchen kunstreich gestickt, darauf dargestellt. Daneben beschützt sie das Handwerk der Männer, vor allem andern die Goldschmiedekunst. Hephäst war ihr besonders enge verbunden, oft sind die beiden im Kult zusammen genannt. Aber schroff wies sie seine Liebe zurück, als er ihr ungeziemend nahte. Prometheus oder Hephäst spalteten Zeus das Haupt, damit seine Tochter ans Licht treten könne. Die Erinnerung an das Wölundlied drängt sich bei diesen Beziehungen zum hinkenden Schmied und Werkkünstler auf.

Tautropfen, hörten wir, träufeln von den Rossen der Walkyren, wenn sie durch die Wolken reiten, und Mist, die Neblige, findet sich unter ihnen. Athene übergab den ihr von Hephäst anvertrauten Erichthonios in einem Korb den Tauschwestern Aglauros, Pandrosos und Herse mit dem Verbot, das Körbchen zu öffnen. Zugleich setzte sie einen Drachen zum Wächter. Die pflegenden Mädchen konnten aber der Neugierde nicht widerstehen, öffneten das Kästchen und fanden das Kind von einer Schlange umwunden. Der Anblick machte sie wahnsinnig, und sie stürzten sich vom Burgfelsen ins Meer. Eine Krähe verriet der Göttin den Frevel. Sie erzog in ihrem Tempel den schlangengestaltigen Knaben, der später die Herrschaft von Athen erhielt. Athene schenkte ihm zwei Tropfen der Gorgo, deren einer belebte, der andere tötete, dafür setzte er ihr das Fest der Panathenäen ein. Pandrosos und Aglauros sind Namen, die sonst die Göttin selber führt. Sie selber spendet den Tau, und dieser nymphische Zug findet Bestätigung darin, daß sie als Tochter der Okeanine Metis, „der weisesten unter den Göttern und Sterblichen" (Hesiod), gilt. Am Fluß Triton kommt sie zur Welt, und bei Herodot ist Poseidon ihr Vater. Die Argiver badeten jährlich ihr Bild im Inachos. Wie den Disen, wurden ihr Kühe und Stiere geopfert. Unter den Tieren waren Eule, Krähe, Schlange und Hahn, unter den Pflanzen die Granate ihr heilig.

Athene, die Unergründliche, die Weisheitskundige, Hellsichtige (Pronoia), ist das über dem Helden schwebende Schicksal. Hoch über der Stadt stand die Parthenos, weithin blitzend drohte der Speer der Promachos. Wer könnte jetzt noch den Sinn ihres Peplos verkennen? Mittelpunkt des ganzen Staatskultes, im feierlichsten Umzug umgeführt, auf dem Fries ihres Burgtempels unter Beisein aller Götter vom Priester in Empfang

genommen, ist es, ein anderes Rabenbanner, der Schicksalsgottheit „lebendiges Kleid", von den Mädchen der Stadt gewirkt, am Mast des Schiffes ausgespannt, dem Fahrwind des Glückes preisgegeben, dem feuchten Element überlassen, damit der Zug des verhängten Geschehens darauf sichtbar werde, Gigantenkämpfe hineingewoben, da das Schicksal Kampf ist und Krieg, und das Leben sich nur erneuert, wo Opferfreude, Todesmut und Einsatz des ganzen Menschen ist.

Schicksal des einzelnen, ist Athene die schützende Maid, die in aller Fährnis hinter dem Helden steht, die treue Gefährtin des Odysseus, des Perseus mannlicher Schild, Schirm des Achill und des Diomed, die sie beide mit furchtbarem Schreckglanz wappnet. Wäre sie nicht so nahe, so herrlich zugleich und so schrecklich von kämpfenden Helden wirklich erlebt worden, sie wäre die unberührbare Pallas nicht. Von ihr gab es keine homerischen Liebesgeschichten. Unnahbar ist sie Göttern und Menschen, und doch ist ihr Schoß die Fülle, sie sendet Segen dem Land, wirkt als die große Wirkerin am safranfarbigen Teppich des Lebens, hält der Granate vielkörnige Frucht.

Als Stimme der Nemesis ragt sie ins Leben des einzelnen Helden, als Mittlerin steht sie zwischen ihm und der Parze, sie ist als strahlende Nike die Erfüllung des Heldenlebens.

Mit der Urmutter, der alles im Schoße Gebärenden, steht sie durchs Wasser in Verbindung: von den Schlangen kommt ihr die Weisheit der Tiefe, von der Gorgo die Macht über Leben und Tod. Die Unglückskrähe und den Hahn als Wächter kennen wir aus dem eddischen Weltbild; der Eule durch die Nacht spähender Sphinxblick gleicht dem „wetterbleichen" Habicht Wedrfolnir auf Yggdrasil und der Eule Tutosel, die Hackelbergs Zuge vorausfliegt. Auf dem Westgiebel ihres Tempels war die Göttin unter dem heiligen Ölbaum, den sie hat aufsprießen lassen, dargestellt, den Meergott Poseidon neben sich, der den Salzquell der Burg mit dem Dreizack eröffnet. Spätere Zeit erkannte darin ein Geschenk der beiden wetteifernden Götter an das Land. Aber die Begründungen wechseln in den Mythen, und das Wesenhafte erhält sich nur in immer veränderter Verknüpfung. Das Wesenhafte ist der Gott und die Göttin, der Baum und die Quelle, und wahrscheinlich lebt in dem Bild ein uralter Mythus von der Kampfwalterin unter dem Schicksalsbaum neben dem quellhütenden Wasserriesen nach.

So sehen wir sind der Beziehungen viele. Im einzelnen charakteristisch unterschieden nach der Eigenart der beiden Völker, gleichen sich die Gestalten der Walkyren und der Athene in allem Wesentlichen, und auch das kann nicht gegen ihre Verwandtschaft zeugen, daß in Athene die eine Kampfwalterin allein die Macht an sich zog und zum Rang der großen Göttin aufstieg, als die sie das fromme Volk der Athener verehrte. Man wird sich jetzt nicht mehr wundern, daß das Bild der kriegerischen Göttin bei germanischen Soldaten römischer Zeit leicht Eingang fand und sich auf römisch-germanischen Steinen so häufig dargestellt findet[1].

[1] Abb. in Germ. Rom. IV, Taf. XV f.

Herr der Einherjer

Die Antwort auf die Fragen zu Ende des siebenten Kapitels liegt nun vor uns: als Kampf- und als Minnegott, als Herr der Walkyren und als das Vorbild aller Heldenhaftigkeit besaß Wodan vor allen andern Göttern die Glanzkraft der Einherjer und seiner Wunschmädchen. „Er war so schön und edel von Ansehen,“ sagt Snorri, „wenn er unter seinen Freunden saß, daß jedermann das Herz im Leibe lachte“ (S. 6). Froheim heißt die Stätte in den Liedern, „wo die funkelnd goldne Walhall weit sich dehnt“[1]. Ein Hain steht davor, Glasir „der Glänzende“, und sein Laub ist eitel rotes Gold, wie eine alte Strophe es schildert:

Glasir steht
Mit güldnem Laub
Vor Sigtyrs Sälen[2].

Hlidskjalf ist der Himmelssitz, von dem Odin alle Welten überschauen kann.

Nicht minder hell strahlen die Heimstätten der ihm nächststehenden Götter. In Breitglanz wohnt Balder, sein Sohn, und Himmelsburg heißt der Ort, wo Heimdall, der treue Götterwart, waltet. In Folkwang verteilt Freyja die Saalsitze, und die Hälfte der Waltoten findet sich dort bei der Minniglichen ein.

An sich ist es jedem Gott eigen, sich im Strahlenschein offenbaren zu können; aber Walhall und Asgard zeigen gehäuften Glanz, und nicht zufällig ist Odin zum Herrn und Fürsten aller Götter aufgestiegen.

Auch die Lösung der zweiten Frage, wie aus dem Ort der Entrückten im Bergesinnern die hohe Himmelsburg werden konnte, ist vorbereitet. In die Nacht, wissen wir, und die Todesnot des Helden treten die Walkyren als Siegbringerinnen ein. Befreiung, Erleichterung, strahlende Wonne empfindet der Held bei ihrem Annahen und spürt sich aus lastender Schwere des Kampfes in entraffendem Sturme emporgehoben. Das zeigen Perseus und Bellerophon bei den Griechen, und zeigt Haddings Ritt nach Odins Halle. Der walkyrischen Schwäne steil aufwärts pfeilernder Flug stellt das Erlebnis am schärfsten dar. Im Aufgang des Lichts aus dem Grauen der Nacht kommt, sinnbildlich

[1] Grm 8. — [2] Skaldsk. 34. Die Sn. Ed. (Gylf c. 2 und 14) hat diese Vorstellungen weiter ausgeschmückt. Sie nennt Walhall selber Gladsheim, golden sind die deckenden Schilde, und die ganze Halle ist von außen und innen anzuschauen, als wäre sie eitel Gold. Die Götter selber verfertigen das Gerät für Odins Halle und ihre eigenen Wohnsitze. „Sie verarbeiteten Erz, Stein und Holz, und besonders in reichlicher Menge das Metall, welches Gold heißt, so daß sie alles Tischgerät und Sattelzeug aus Gold besaßen; und es wird diese Zeit das Goldalter genannt, bis es zu Ende ging durch die Frauen, die aus Jötunheim kamen.“

aufgefaßt, das gleiche zum Ausdruck. Im Anbruch jeden Neulichtes kündigt sich von der Größe des letzten Tages etwas an. Verständlich wird so die erhabene Sprache, mit der in Brauchtum und Dichtung die Germanen das Nahen der Sonne begrüßten (S. 166). Auf heldische Kampferlebnisse geht es also zurück, wenn wir die Totenstätte im Berg zur himmlischen Walhall gesteigert finden und Walkyren an Stelle der hügelbehütenden Disen darin den Dienst versehen.

Bei den Kelten Britanniens hieß die Milchstraße caer Gwydion „Burg des Gwydion“, benannt nach einem Gott, der auffallende Ähnlichkeit mit Wodan hat[1]. Da auch der Name mit Gwodan-Wodan zusammenklingt, so darf man annehmen, der Gott sei entweder von den Germanen geradezu übernommen oder es liege in ihm der keltische Sproß aus gemeinsamem Urbesitz vor. Sei dem, wie ihm wolle, so stimmt doch die Benennung gut zu dem, was wir schon von der Milchstraße gehört haben. Denn wenn sie als Broneldenstraet oder „Heerstraße“ himmlischer Schauplatz des wilden Heeres ist und der rasende Zug nach der Sage vom Perseusbild aufsteigt, so ist sinnvoll jener höchste Teil des Bogens, an dem die Entraffung ihr Ziel findet, als Burg des Gwydion-Wodan bezeichnet. Derselbe himmlische Götterweg spiegelt sich in der eddischen Asenbrücke, die erst von Snorri fälschlich dem Regenbogen gleichgesetzt wurde[2].

Auffallend stimmt zu diesen Vorstellungen, daß der griechische Sternkreis direkt über Perseus am Scheitel des Himmels die königlichen Eltern der Perseusbraut Kepheus und Kassiopeia zeigt, daß (immer noch in der Milchstraße) der Schwan mit der Lyra in beherrschender Höhe dahinfährt, und daß der Adler und Pegasus vom Schützen und Wassermann her der obersten Burg deutlich zustreben. Denn Adler und Flügelpferd kennen wir längst als die siegreich zum Himmel aufstürmenden Entrückungstiere, und wenn Andromeda Siegjungfrau ist, so liegt es nahe, in ihren Eltern die Vertreter des höchsten Götterpaares zu erkennen. Es rundet sich schließlich das Bild zum Ganzen, wenn an tiefster Stelle zu den Seiten des leuchtenden Heerweges die beiden Hunde stehen und bei den Sachsen der dicht anschließende Orion eburþrung „Eberhaufe“ hieß[3].

Die Verklärung des Helden fand angemessensten Ausdruck im Glauben an seine Verstirnung. Weithin bei den Völkern der Erde lebt die Vorstellung, daß erlauchte Tote zu den Sternen eingingen und schimmernd von dort in klaren Nächten den Sterblichen offenbar würden. Erlebtes Wissen, daß der Entrückte durch Minnekraft höheren Glanzes teilhaft geworden, hat dem Glauben Entstehung gegeben[4]. Ist dem so, dann wird es von sprechender Bedeutung, daß die Griechen aus dem Reichtum all ihrer Mythen nur allein die Perseussage, die Germanen aber, soweit wir sehen, einzig den Wodan-

[1] Grimm, My 124_2. Gwydion soll die Schrift erfunden, Zauber geübt und den Regenbogen erbaut haben. Er wird dem Merkur gleichgesetzt und ist Sohn des Totengottes Donn, auf den die S. 136_3 erwähnte Sage von Kronos zu beziehen ist. — [2] Grm 44; Fm 15; Gylf 13, 15, 17, 51. — [3] Grimm, My 606. — [4] Klages, KgE 146ff.

Sigfrid-Mythus in einer zusammengehörigen Folge von Bildern verstirnten und diese am leuchtenden Sternenweg der Milchstraße aufreihten. Denn eben diese beiden Mythenkreise waren nichts anderes als – wie wir längst wissen – Stufe um Stufe, Blatt um Blatt die Entfaltung des heldischen Kampferlebens vom ersten Rasen des Berserkerwütigen bis hinauf zu dessen Verklärung.

Noch einmal sei hier die Stufenfolge genannt, um zugleich eine auffallende Veränderung der Symbole oder Verwandlungsstufen ins Licht zu rücken. Von Tieren gingen wir aus und fanden wechselweise nebeneinander die Berserkermasken des Stiers, Ebers, Bären (spät auch des Löwen), des Wolfs oder Hunds, des Flugdrachen, Adlers und Greifen. Der Berserker, hörten wir, glaubt sich in diese Tiere dämonisch verwandelt; die Verschiedenheit dieser Tiere aber kann darüber nicht täuschen, daß trotzdem nur ein und dasselbe Erlebnis entraffenden Taumels in ihnen zum Ausdruck kommt und die Masken nur immer andere Seiten dieses Erlebens betonen, so etwa Wolf und Hund die reißende Gier des Kampfaugenblicks, der Keiler (Eber) die sprengende Gewalt, der Bär die gewaltige Kraftvermehrung, der brüllende Stier den donnernden Ausbruch von Schicksalsmächten, die Grautiere den Todesernst, Adler und Greif den zerkrallenden Grimm, der Drache das Lodern des Furienblicks, die Flugtiere zusammen aber den wildentraffenden Sturm. Daß im Drachen und Greif die Elemente verschiedener Tiere in eins zusammengeworfen sind, erweist die dämonische Ballungskraft des ekstatischen Zustandes. Daß nicht nur die Vögel Adler, Rabe und Schwan eine wichtige Rolle spielen, sondern schließlich auch Roß, Drache und Greif geflügelt gedacht waren, stellt scharf die Macht des entrückenden Zuges vor Augen.

Nun aber vollzieht sich bereits im Schwan ein merkwürdiger Umschlag: die schwarzen Todesboten werden zum Lichtvogel, die grimmen Würger zum glanzvoll erschimmernden, minniglichen „Sänger", dem die Braut und Geliebte am liebsten verglichen wird; und vollends die höchsten krönenden Symbole, die letzten Erfüllungsbilder der Entrückung, Stern und Seerose, tragen völlig veränderten Charakter. Bevor wir auf sie eingehen, sei darauf hingewiesen, daß dieser Weg der Wandlung an den Himmelsbildern der Milchstraße hinlänglich deutlich zum Ausdruck kommt, da denn, wie erwähnt, zutiefst am Wege die Tiere: Hunde (Wölfe), Eber und Stier sich zusammenrotten, darüber die wilde Ursel, „Frau Hilde" oder der Medusen- und Drachenkämpfer folgt, daneben die Braut des Helden wartet, im Scheitel der Straße das königliche Herrscherpaar thront und endlich Singschwan und Lyra aufrauschend den Ruhm des Helden zu verkünden scheinen.

Während bei den Berserkertieren nicht eigentlich von Symbolen gesprochen werden kann, da der Berserker von ihnen besessen ganz ihr Gebaren annimmt und darum gern auch in der Maske ihr Bild äußerlich zur Erscheinung bringt, so tragen die Erfüllungsbilder Stern und Sternblume insofern ausgesprochener Symbolcharakter, als es sich um die Bilder vollkommener Entrückung und reiner Schau handelt, die,

wenn sie das Innere zwar auch verwandeln, doch äußerlich nicht anders mehr als in der Ruhe, im Leuchten zur Erscheinung kommen können. Diesen Bildern müssen wir uns denn nun noch zuwenden, wobei gleich zwei Dinge vorweggenommen seien: einmal sind es nach der meist verbreiteten Sagengestalt der Schwan und die gejagte weiße Hinde, die regelmäßig zu jenen Bildern hinführen, in der Kette der Verwandlungsstufen also das Übergangsglied bilden und in der Tat denn vom Charakter beider Seiten etwas an sich haben: vom entraffenden Sturm des Ausgangs noch die Pfeilesschnelle und Tiergestalt, vom Erfüllungsziel aber bereits den Glanz und den ins Weibliche überspielenden Charakter.

Das zweite betrifft das Ziel selber, dem durchwegs nun und im Gegensatz zu den früher besprochenen Symbolen der Charakter des Entrücktseins selber gegeben ist, indem es ursprünglich stets im Wasser (Seerose) oder aber im nächtlichen Meer des Himmels gedacht ist (Stern). Gleich bemerken wir hierbei, daß auch da der Schwan wieder als Übergangstier sich bewährt, da er ein Wasservogel ist und andererseits die Seerose nach ihm bei den Friesen Swanneblomme „Schwanblume" heißt. Die Sagen, welche von *diesem* Entrücktsein handeln, spielen denn immer mit den Bildern des Schwans, des weißen Hirsches oder der Hinde, des Sterns oder der Sternenblume, die wechselweise füreinander eintreten, ganz wie es in der Eigenart von Mythe und Märchen liegt.

Eine kleine Auswahl dahingehörender Mythen soll das deutlich machen und uns dann gleichzeitig als Grundlage dienen, den Charakter der Symbole noch genauer zu bestimmen.

Die erste Stelle gebührt dem Schwanenmärchen und der Sage vom Schwanritter[1], die ursprünglich eine Einheit bildeten und, wie sich erweisen läßt, zum Urbestand germanischer Sagen gehörten, genauer dem Mythenbesitz der Franken und Friesen zugerechnet werden müssen[2], aus dem sie bei der frühen Christianisierung dieser Völker in den Schoß des niederen Volkes zurücksanken, um im 12. Jahrhundert aus Gründen, die hier nicht besprochen werden können, plötzlich eine fast glänzende Wiedererstehung zu erleben. Die beste Fassung aus dieser Zeit, von einem Mönch Johannes de Alta

[1] Vgl. Görres, Einleitung zum Schwanritter 1813; De Reiffenberg, Le chevalier au cygne et Godefroid de Bouillon, Mon. hist. Namur, Hainaut, Luxemb. IV 2, 1846; vor allem auch Von der Hagen, Die Schwanensage, Abh. Ak. Berlin 1846, 513–77; W. Müller, Die Sage vom Schwanritter, Germania 1, 1856, 418–40; Gaston Paris in Romania 2, 1873, 481 ff., 17, 1888, 522 und 19, 1890, 314–40; Huet, Romania 34, 1905, 206–14; Bolte-Polívka I 427–34. —

[2] Der Beweis ist im folgenden nur skizziert, wie ich denn überhaupt dieses Kapitel auf ein Drittel seines ursprünglichen Umfangs zusammengezogen habe. Vermutungen über ursprüngliche Göttermythen (die es zweifellos bei uns so gut wie bei den Nordgermanen gab) dürfen nur aufgestellt werden, wenn der Beweis unter Vergleichung aller nachlebenden Spuren geleistet wird. Doch würde uns hier die ganze Ausbreitung des Materials zu weit abführen. Aus ähnlichen Gründen kann die Bedeutung des Seerosensymbols nur kurz umrissen werden. Ich muß für beides auf eine bald nachfolgende Sonderveröffentlichung verweisen.

Silva um das Jahr 1190 in Oberlothringen aufgezeichnet, lautet in Übersetzung[1] folgendermaßen:

Ein junger Graf ritt mit seinen Hunden zur Jagd und stieß auf waldiger Höhe auf einen Hirsch[2] mit zehnästigem Geweih, der war weißer als Schnee. Er jagte ihm nach den ganzen Tag und ließ sich von ihm immer tiefer in den Wald hinein locken. Schließlich entschwand er ihm dennoch, und die Hunde verloren sich auf der Spur. Suchend irrte der Graf im Dickicht umher, blies in sein Horn und rief nach seinen Rüden, aber seine Stimme verhallte, und all sein Suchen war vergeblich. Er stieg in ein tiefes Tal hinab, das war dicht mit Bäumen bestanden. Da fand er eine Quelle, eine Nixe wusch ihre schimmernden Glieder darin und hielt eine goldene Kette in der Hand[3]. Der Graf war betroffen von ihrer Schönheit und Wohlgestalt, schlich näher auf leisen Sohlen und stahl ihr die Kette, in der Kraft und Zauber ihrer Magdschaft ruhte. Also machte er sie sich untertan, hob sie in seinen Armen weg, und feierte, Hirsch und Hunde vergessend, neben der Quelle mit ihr Hochzeit. Im Schweigen der Mitternacht sah die Nixe auf zu den Sternen und erkannte aus deren Lauf, daß sie sechs Knaben und ein Mädchen aufsmal zur Welt bringen werde. Zitternd gestand sie es ihrem Geliebten; der Graf aber tröstete sie und sagte, er werde sie morgen als Gräfin hinauf auf sein Schloß bringen. Und so geschah es. Am nächsten Tag führte er das Mädchen heim, und nach neun Monaten schenkte sie ihm wirklich sieben Kinder zumal, die als elfisches Angebinde goldene Ringelkettchen um den Hals trugen.

Aber des Grafen Mutter, die neidisch den Eintritt der Schwiegertochter mit angesehen, hegte Böses im Sinne. Sie nahm ihr die Kinder, übergab sie einem Knecht und legte ihm eidlich aufs Herz, sie allesamt im Wald zu erwürgen und dann zu verscharren oder zu ersäufen. Darauf ließ sie der schlafenden Gräfin nachts sieben Hündchen[4], die in den letzten neun Tagen geboren waren, ins Zimmer stellen und führte selber frühmorgens den Grafen vor das Bette. Sie wies ihm die Brut, die sein hündisches Weib zur Welt gebracht, und schürte mit hämischen Worten den Zorn, der bei dem Anblick in ihm aufstieg. Er befahl, die Hündchen sogleich ins Wasser zu werfen, die Gräfin aber im Hofe der Burg bis zu den Brüsten einzugraben und ihr nur Hundekost zu reichen. Er ließ ihr ein Wasserbecken auf das Haupt setzen[5] und wies sein ganzes Gesinde, Troßknechte, Spielleute und Gäste an, die Hände vor Tisch stets über ihrem Kopfe zu waschen und nachher an ihren Haaren abzutrocknen. Ihre Kleider fielen langsam in Fetzen nieder,

[1] Inhaltlich streng nach dem Original, stilistisch hier und dort etwas freier, nach der lat. Ausg. von A. Hilka in der Sammlung mlat. Texte 5. Eine Verdeutschung findet sich in einer Leipziger Hs. des 15. Jahrhunderts, die M. Haupt und A. Hoffmann im 1. Bd. der Altd. Blätter 1836 abdruckten und De Reiffenberg in die Dokumentensammlung seiner Ausgabe des Chevalier au cygne I 208 aufnahm. Die wenigen inhaltlichen Abweichungen dieser deutschen Ausgabe füge ich in den Anmerkungen bei. — [2] Andere Hs. und das deutsche Ms. haben Hindin. — [3] „in der sonderliche Kraft und Planeteneinbuß oder =einfluß war, darum solche Frauen Wünschelweiber genannt wurden", sagt die deutsche Hs. — [4] Deutsche Hs. welferchynne. — [5] So die deutsche Hs.

ihre zarte weiße Haut ward fahl, die Augen eingefallen, furchig die Stirn, die Haare grau und die ganze Gestalt so hager, daß sie nur mehr aus Knochen und Haut zu bestehen schien.

Der Knecht hatte, dem Befehl seiner Herrin gehorsam, inzwischen die Kinder in den Wald gebracht, aber, von Mitleid gerührt, sich damit begnügt, sie unter einem Baume niederzulegen. Dort fand sie ein Einsiedler[1] und trug sie in seine Höhle. Eine Hindin nährte die Kinder mit ihrer Milch, und da die Knaben stärker geworden, schossen sie Vögel und allerlei Gewilds, mit dem sie sich durchbrachten. So vergingen sieben Jahre.

Da geschah es, daß der Graf wieder einmal im Walde jagte und plötzlich sieben Kinder mit Ketten um den Hals antraf. Sie flohen, als er ihnen näher kam, und waren, eh er sich's versah, seinen Augen entschwunden. Traurig kehrte er heim auf sein Schloß und erzählte den Seinen, was ihm begegnet. Die Mutter erschrak, als sie von den sieben Kindern und Ketten hörte, ließ den Knecht vor sich kommen, und da sie erfuhr, daß er den Auftrag nur halb ausgeführt, befahl sie ihm, unverzüglich die Ketten zur Stelle zu schaffen. Der Knecht durchsuchte den ganzen Forst drei Tage lang und fand am vierten endlich die Knaben, in Schwäne verwandelt, auf einem Fluß in tiefer Waldeinsamkeit sich vergnügen. Am Ufer saß das Mägdlein und bewahrte die Ketten ihrer Brüder. Aber der Knecht sah wohl, daß sie von ihrem heitern Spiel ganz gefangen war und nichts weiter achtete. Da schlich er leise von hinten heran, stahl die sechs Ketten und eilte mit seinem Raube davon. Die alte Königin war des Funds wohl zufrieden und ließ sogleich einen Goldschmied kommen, dem sie befahl, einen Becher daraus zu arbeiten. Doch war das Gold von eigener Art. Als der kunstfertige Schmied sich daran versuchte, konnte er's weder im Feuer einschmelzen noch mit dem Hammer zerschlagen, und nur ein einziges Kettenglied erwies sich spröde und ward brüchig unter dem Schlage. Da wog er die Ketten, bewahrte sie bei sich auf, nahm dann von seinem eigenen Gold so viel, wie er abgewogen hatte, und fertigte den Becher daraus. Die alte Königin trank aus dem Becher nie und zeigte ihn auch keinem Menschen, sondern verschloß ihn in einem Schrein.

Die Schwäne konnten sich ohne Ketten nicht mehr zurückverwandeln und ließen, traurig über ihr Los, lange Tage süßen Klagegesang ertönen; dann schwangen sie sich hoch in die Luft, nahmen die Schwester mit und suchten ein Wasser zum geeigneten Aufenthalt. Da sie lange geflogen waren, sahen sie eines Morgens unter sich einen wunderbar schön ausgemessenen Schloßteich, der gefiel ihnen so ausnehmend, daß sie sich niederließen und dort blieben. Das Schloß aber gehörte ihrem Vater. Steil ragte es auf einem Felssprung zur Höh, vom Weiher fast ganz eingeschlossen. So hoch quoll der Fels auf, daß er in den Wolken zu schweben schien. Nur vom Berg aus konnte man ihn auf schwierigem Kletterpfad ersteigen, da er sich sonst mit ganzer Leibesschwere in den Teich hinausstreckte und so weit überhing, daß man meinte, er müsse jeden Augenblick mit

[1] Deutsche Hs.: „ein alter weiser Meister, der um Kunst und Weisheit willen im Walde wohnte."

allen Häusern und Türmen in den Abgrund stürzen. Hoch oben am Schloßfenster saß eben sinnend der Graf, als auf einmal die fremden Vögel sich vor seinen Augen niederließen. Entzückt über ihre Schönheit und über die Süße ihrer Stimmen, ließ er sie mit den Überresten seiner Tafel füttern, so daß sie von Tag zu Tag zutraulicher wurden. Reizend war der Anblick, wenn sie zur gewohnten Stunde über den Teich heranschwammen, ihr Mahl begierig in Empfang zu nehmen und Brotbrocken oder Fischstückchen zu haschen.

Das Mägdlein, welches als Schwan mit den Brüdern geflogen, nahm wieder Menschengestalt an. Täglich stieg es zur Burg hinauf und bettelte wie ein Waisenkind. Was es vom Tische des Vaters erhielt, trug es zu der eingegrabenen Frau im Hofe und brachte den Rest seinen Brüdern, die jedesmal freudig die Flügel schlugen und zärtliche Töne von sich gaben, wenn sie herankam, und ihr dann die Brocken aus dem Schoße pickten, während das Mägdlein sie nicht wieder entließ, bis es jeden umhalst, geküßt und lange gestreichelt hatte. Dann stieg es wieder zum Schloß, legte sich nachts bei der Frau im Hofe nieder, ohne zu wissen, daß es die Mutter war, und weinte über ihrem halben Grab. Die Hausleute wunderten sich über die Ähnlichkeit des Kindes mit der früheren Schloßherrin, und der Graf, der es oft beobachtete, wie es zu der Frau und den Schwänen ging, wurde ihm täglich mehr zugetan. Einmal ließ er es zu sich rufen, sah mit Erstaunen die Goldkette um seinen Hals und fragte, da er noch andere Familienmale an ihm wahrnahm, nach seiner Herkunft. „O mein Herr", antwortete das Mädchen und brach in strömende Tränen aus, „weiß ich denn, ob ich je Vater und Mutter hatte, da ich sie nie mit Augen gesehn noch jemanden traf, der sie gekannt hätte? Und doch wäre es möglich, daß ein Mensch ohne Eltern zur Welt käme und lebte? Das nur kann ich dir sicher sagen, daß die Schwäne meine leibhaftigen, gleichaltrigen Brüder sind." Dann erzählte sie alles von Anfang an, wie sie von dem Einsiedler aufgezogen worden seien und wie nun die Brüder als Schwäne leben müßten, seitdem ihnen ein Dieb die Ketten entwendet.

Die böse Mutter hörte alles mit an und geriet darüber in große Furcht. Heimlich dingte sie einen Knecht und trug ihm auf, das Mädchen zu töten. Der schlich ihm nach, als es am nächsten Tage wieder zum Teiche hinabstieg, und wollte ihm schon den Todesstreich geben. Zufällig kam der Graf eben vom Felde heim, erkannte die Absicht des Meuchelmörders und schlug ihm das Schwert aus der Hand. Scharf stellte er den Knecht zur Rede, bis er alles bekannte. Auf der Folter ward auch der Mutter das Geständnis erpreßt. Der Goldschmied mußte die Ketten herausgeben, und das Mädchen eilte zum Weiher, seine Brüder damit zu erlösen; und wirklich standen sie alsobald in Menschengestalt wieder vor ihm, als sie ihnen die Ketten um den Hals warf. Nur der eine, an dessen Kette der Goldschmied ein Ringlein zerbrochen hatte, konnte nicht rückverwandelt werden. Er blieb ein Schwan und verband sich einem seiner Brüder. „Das ist der Schwan, an den die Erinnerung nie auslöschen wird, da er an goldener Kette den be-

wehrten Ritter im Kahne zog." Der Vater erkannte die Kinder, begrüßte sie als Söhne und sie ihn als Vater. Ihre Mutter wurde sogleich aus der Grube befreit und mit Bädern und Salben, mit kostbaren Würzen und wärmenden Mitteln gepflegt, bis sie ihr früheres Aussehen wiedererlangte. Die böse Alte aber mußte in die gleiche Grube steigen, die sie der Schwiegertochter hatte graben lassen.

Die Hauptlinien dieses Märchens, die Mehrlingsgeburt, die Ehebruchsanklage gegen die Königin, die Verleumdung, Wölpen geboren zu haben, ihre Leiden während langer Trennung von ihrem Gemahl, die Aussetzung der Sieblinge im Wasser, ihre Rettung durch einen Einsiedler oder durch den König selbst, ihr Aufwachsen in der Verborgenheit bis zur Reifezeit, endlich die Aufdeckung des Betrugs, das Hervortreten der Söhne und die Rechtfertigung der Königin, das alles sind Züge, die in dieser oder doch nur leicht veränderter Verknüpfung in unendlich vielen Sagen durch ganz Deutschland hin wiederkehren[1] und gleichzeitig die festen Bestandteile eines Märchens bilden, welches allein in der Grimmschen Sammlung drei verschiedene Ableger hat (Nr. 49 Die sechs Schwäne, Nr. 25 Die sieben Raben, Nr. 9 Die zwölf Brüder). Wichtig ist, daß die Sage immer an regierende Häuser angeschlossen ist, und die Welfen so gut wie das Geschlecht der Hunde von Wenkheim und Weißenstein, der Rüden von Collenberg oder der Canes (Skaliger) von Verona angeblich davon den Namen tragen. Weist schon das auf eine alte germanische Stammessage zurück, so erhebt die Sage der Langobarden das zur Gewißheit. Denn zweimal tritt, im Stil der Heldensage nur leicht umgedeutet, in der ja sonst nicht eben reich fließenden älteren Überlieferung dieses Volkes die gleiche Ursprungssage hervor, und jedesmal wird sie von wichtigen Stammeskönigen, von Lamissio[2] noch aus der Wanderungszeit, und von Aistulf aus dem 8. Jahrhundert erzählt[3]. Die Nixe des Schwanenmärchens ist in diesen Sagen meist ersetzt durch die Gemahlin des Königs oder eine einfache Frau des Volks. Da aber die Mehrlingsgeburt (sieben, neun, zwölf Kinder) deutlich auf elfischen Ursprung weist und die Kinder jedesmal aus dem Wasser gezogen werden, also aus ihm gleichsam wiedergeboren sind, so

[1] Von den Welfen so gut (Grimm, DS 521) wie von den Ahnen des sächsischen Kaisers Lothar von Supplinburg (Grimm, DS 577) oder vom Großvater des Normannenherzogs Gottfried von Bouillon (vgl. S. 263_2), von der holländischen Gräfin Margareta oder Mathilde (Grimm, DS 584), von den belgischen Grafen von Trazegnies (Wolf, NS 128), vom Hause Beauville in Frankreich, von den Herren von Collenberg am Main (Bechstein, Sagenb. 800), von den Hunden von Wenkheim und Weißenstein (Bechstein, Sagenb. 862), von den Skaligern oder Canes von Verona (Graesse, Geschlechts-, Namen- und Wappensagen, S. 181), von den Weitmüller (Graesse, S. 70) und endlich von mehreren Häusern Schwabens und des Tirol (Bechstein, Sagenb. 910) wird die gleiche oder ähnliche Ursprungssage erzählt. — [2] Grimm, DS 393 aus Paul. Diac. Hist. Lang. I, c. 15. — [3] Grimm, DS 411 aus Agnelli lib. pont. c. 156 MG. Scr. rer. Lang. et It. p. 378. In entstellter Form kennt auch die Edda die Sage. Nach HH I 38–40 soll Gudmund als Walkyre dem „Wolf" Sinfjötli neun Wölfe geboren haben.

ist die Nixe sicher das Ursprüngliche[1]. Aus den übrigen Fassungen des Schwanenmärchens sind einige Züge nachzutragen:

In Trier, also nicht eben weit von der Abtei des Johannes, Haute Seille (Alta Silva), wurde noch vor achtzig Jahren das Märchen[2] so erzählt, daß der Prinz die Wasserfrau am See „unter wilden Rosen" erblickt. Sie kämmt ihr gelbes Haar mit goldenem Kamm und läßt bei der ersten Begegnung einen goldenen Schuh zurück. Der Prinz führt sie später auf sein Schloß, und sie schenkt ihm elf Söhne. Von diesen wird der jüngste ein tapferer Ritter, besteht siegreich den Kampf mit einem Meerungeheuer und einem Drachen und erlöst nachher die Schwanbrüder mit dem Zauberring eines Riesen.

Der gleichen Zeit (um 1200) wie das Schwanenmärchen des Johannes gehört ein niederlothringisches (wahrscheinlich flandrisches) Gedicht[3] ähnlichen Inhaltes an: Müde von der Jagd läßt sich der König zur Mittagszeit unter einer Eiche nieder. Eine Quelle von wunderbarer Heilwirkung sprudelt in der Nähe. Sie fließt nach Sonnenaufgang, und kostbare Steine blinken auf ihrem Grund. Der König wäscht sich Gesicht und Hände und schläft dann im Grase ein, Speer und Jagdhorn neben sich. Da naht sich ihm die Herrin des Walds und hält ihren langen Ärmel über sein Gesicht, damit ihm die Sonne nichts anhaben kann. Der König erwacht und, von ihrer Schönheit geblendet, umwirbt er die reizende Fee. Sie folgt ihm auf sein Schloß, obwohl sie weiß und es ihm voraussagt, daß sie bei Geburt der Siebenkinder ihr Leben lassen muß. In der Hochzeitsnacht träumt sie, in ihrem Bett voller Rosen lägen sieben Äpfel aus dem Garten Eden verborgen, die Äpfel aber würden ihr von der Mutter gestohlen, der Stiele beraubt und fortgeworfen, und nur einer bliebe unversehrt. Während der König im Kriege ist, bringt sie die Kinder zur Welt und stirbt wirklich. Ein Einsiedler zieht die Kinder im Walde auf. Da der Knecht sie aber der Ketten beraubt, werden sie in Schwäne verwandelt, und ein innerer Trieb führt sie zum Schloß ihres Vaters zurück. Der nimmt die Schwäne in seinen besonderen Schutz, und als sein Neffe es wagt, ihnen mit Bogen und Pfeil nachzustellen, wirft er zornig den Goldbecher nach ihm. Der Becher fährt an den Pfeiler der Halle und zerspringt am Fuße. Die Königin nimmt eine der Ketten und läßt damit den Becher wieder ausbessern. Alles kommt schließlich durch das Schwesterchen an den Tag, und fünf von den Brüdern werden rückverwandelt. Am Pfingstfest schlägt sie der König

[1] An der eben erwähnten Stelle HH I 40 ist denn dementsprechend eine Walkyre die Mutter der neun, wie auch die Mutter der elf Kinder Wölsungs (Sinfjötlis Großvater!) eine Walkyre ist (Th. XXI 42; vermutlich ist auch diese Episode eine entstellte Variante des Schwanen-Raben-Märchens, um so mehr, da ich neues Beweismaterial für den fränkischen Ursprung der Wölsungensaga beizubringen habe; vgl. S. 268). — [2] Von Nikl. Hocker 1857 in seiner Schrift über die Stammsagen der Hohenzollern und Welfen S. 103–7 ans Licht gebracht. — [3] Unter dem Titel La Naissance du Chevalier au Cygne, ou les Enfants changés en cygnes hrsg. v. H. A. Todd in Publ. mod. lang. Assoc. Am. 4, 1888–89; vollständig nur in einer Hs. aus der 1. Hälfte des 13. Jahrhunderts erhalten, welche anschließend die Kreuzzugsgedichte in ältester Gestalt enthält.

zu Rittern und schenkt jedem ein kostbares Schwert aus der Schmiede Galants (Wielands). Darauf zerstreuen sich die Söhne nach allen Richtungen und suchen sich Abenteuer. Der erste mit dem schwarzen Löwen im Wappen macht sich auf „ins schwarze, von Wölfen und Tigern bevölkerte Gebirge", der Adlerritter geht in den Wald, „aus dem man Zedern und Zypressen wegführt und Cherubine schlägt", der dritte mit den tanzenden Mädchen im Schild zieht ins Land Aminois, wo die Königin mit ihren Jungfrauen Waffen tragen, und der Ritter vom Fisch zu den „Liebenden" und zum Felsen, wo Judas zeitweilige Ruhe findet[1]. Alle wählen sich ihr Ziel selber, dem fünften allein ist vorbestimmt, was er tun soll, und ein Engel – es ist offenbar seine Mutter – verkündet dem König, der Schwanenritter solle sich im Schwanenboot zu einem Volk jenseits des Meeres aufmachen. Er folgt dem Auftrag, läßt sich den Schild mit seinem Schwanenwappen (weißer Vogel im goldenen Feld), Schwert, Speer und goldene Kette geben, verbündet sich mit dem Bruder Schwan, der nicht rückverwandelt werden konnte, und läßt sich, im Boote liegend, von diesem an der goldenen Kette ziehen. Fünf Tage fährt er flußabwärts, sechzig Tage lang auf dem Meer und landet endlich in Nimwegen, wo der Kaiser zum Pfingstfest mit seinen Rittern großen Landtag hält. Damit schließt das Gedicht.

Zwei weitere Fassungen[2], im Urtext wieder der Zeit um 1200 gehörig, sind bemerkenswert, weil sie inhaltlich deutlich zu den schon genannten drei Grimmschen Märchen überführen, doch können sie uns hier nicht mehr beschäftigen. Nur sei erwähnt, daß das Mädchen in mehreren wichtigen Handschriften Rose, Rosula oder Rosetta, die Mutter aber in einer frühen Übersetzung ins Italienische Stella heißt[3]. Von den Kindern wird berichtet, sie seien im Wald von einer Hindin oder von einer weißen Ziege gesäugt worden.

Sämtliche alten Fassungen des Schwanenmärchens haben ihre Fortsetzung in der berühmten Schwanrittersage und bilden zu ihr das Vorspiel. Das zeigen auch die von uns angeführten am Schluß deutlich; ja noch die Fassung der Grimmschen Sammlung hat die bezeichnende Wendung am Ausgang, daß von den sechs Hemden, die das Schwesterlein den Brüdern aus Sternblumen näht, das eine nicht ganz fertig geworden, und als

[1] Vgl. dazu Huon de Bordeaux, Esclarmonde, ed. Schweigel v. 966ff. — [2] Von diesen beiden Fassungen hat die erste besonders große Verbreitung gefunden, weil ihr Verfasser sie in feste Verbindung mit dem Leben des Kreuzfahrers Gottfried von Bouillon brachte. Der Schwanritter Helias ist zum Großvater des Normannenherzogs gemacht, Schwanenmärchen und Schwanenrittersage als Vorspiel dem umfangreichen Kreuzzugepos vorausgeschickt und alles im gleichen Stil durchgedichtet. Den ältesten Text hat Hippeau unter dem Titel La Chanson du chevalier au cygne et de Godefroy de Bouillon 1874 herausgegeben, einen späteren, leicht abgewandelten Text De Reiffenberg in den Mon. hist. Namur, Hainaut, Luxemb. IV 2, 1846 mit ausführlicher und immer noch grundlegender Einführung in die sehr zahlreichen Handschriften und Übersetzungen sowie in die Schwanrittersagen überhaupt. Auf dieser Fassung beruht das weitverbreitete Volksbuch. – Die zweite Fassung ist eingebaut in das große span. Werk Gran Conquista de Ultramar, c. 47–68, geht aber sicher auf eine franz. Vorlage zurück (Gaston Paris in Romania 17, 523). — [3] Vgl. Romania 34, 1905, 213.

nun die Schwäne heranrauschen und das Mädchen ihnen vom Holzstoß aus die Hemden überwirft, da werden sie alle rückverwandelt. „Nur dem jüngsten fehlte der linke Arm, und er hatte dafür einen Schwanenflügel am Rücken." Das ist ein unaufgelöster Rest im Märchen, wo sich doch sonst immer alles glatt auflöst, und das bestimmte Zeichen, daß diesem Jüngsten ein besonderes Schicksal aufgespart war.

Die Sage vom Schwanritter erzählt die einstmals geläufigste Fassung[1] folgendermaßen: Von den Söhnen des Königs im Schwanenmärchen übernahm der mit dem Schwan die Herrschaft des Vaters. Eines Tages erblickte er, am Fenster stehend, vor sich auf dem Fluß seinen Schwanenbruder. Der zog ein Schifflein hinter sich her und winkte ihm mit den Flügeln. Der junge König erkannte daraus, daß er dem Schwan folgen und sich irgendwo Ruhm und Ehre erwerben solle. Er versammelte darum Eltern und Geschwister, entdeckte ihnen sein Vorhaben und küßte sie zum Abschied. Dann ließ er sich Halsberg, Speer, Harnisch und den silbernen Schild bringen. Sein Vater aber gab ihm ein Horn und sprach: „Dieses Horn bewahre wohl! Denn alle, die es blasen hören, denen mag kein Leid geschehen." Der Schwan stieß drei- oder viermal hintereinander einen Schrei aus so laut und wunderbar, daß sich alle wunderten. Da ging der Ritter zum Gestade hinab. Sogleich schlug der Vogel die Flügel, als ob er ihn fröhlich bewillkommnete und neigte seinen Hals. Jener betrat den Nachen, und der Schwan stellte sich vornen hin und schwamm voran. Schnell flossen sie davon, von Fluß zu Fluß, von Strom zu Strom, bis sie zu der Stelle gelangten, wohin sie nach Gottes Willen beschieden waren.

Zu diesen Zeiten hielt der Kaiser eine Reichsversammlung in der Stadt Nimwegen. Darin trat der Graf von Blankenburg auf und erhob Klage wider die Herzogin von Bouillon, deren Erbe er unrechtfertig nehmen wollte. Er sprach große Falschheit von ihr, wie sie während der Meerfahrt ihres Gatten eine unrechte Tochter geboren und den Heimkehrenden vergiftet hätte, wodurch das Land von Bouillon nun an ihn, den Bruder des Herzogs, gefallen sei. Die Herzogin verantwortete sich, so gut sie konnte. Aber das Gericht sprach einen Gotteskampf aus und verlangte, daß sie einen Streiter gegen den Grafen von Blankenburg stelle, der ihre Unschuld erweise. Vergeblich sah sich die Herzogin im Kreise um, ob sich ein Ritter für sie erhebe. Da ertönt hell und klar ein Horn. Der Kaiser blickte zum Fenster hinaus und sah auf dem Wasser den Schwanennachen, in welchem der Ritter gewappnet stand und eben zur Landung sich anschickte. Die Herzogin getröstete sich und erzählte ihrer Tochter einen Traum, den sie die letzte Nacht geträumt hatte: „Es träumte mir, daß ich vor Gericht mit dem Grafen dingte, und ward verurteilt, verbrannt zu werden. Und wie ich schon an den Flammen stand, flog über meinem Haupt ein Schwan und brachte Wasser zum Löschen des Feuers. Aus dem Wasser stieg ein Fisch, vor dem fürchteten sich alle, so daß sie bebten; darum hoffe ich, daß uns dieser Ritter vom Tode erlösen wird."

[1] Die in der vorletzten Anm. an erster Stelle genannte; vgl. auch Grimm, DS 540.

Der Ritter trat vor den Kaiser und erbot sich, den Kampf zu bestehen. Er blieb Sieger und bewies die Unschuld der Herzogin. Zum Dank erhielt er deren Tochter und mit ihrer Hand die Herrschaft in Bouillon. Prächtig wurde die Hochzeit in Nimwegen gefeiert. Dann zogen sie heim in ihr Land. Sie lebten glücklich, und eine Tochter Ida ward ihnen geschenkt. Eine Bedingung war der Herzogin auferlegt, daß sie den Ritter nie nach seiner Herkunft frage. Als sie nach Verlauf von sieben Jahren trotzdem die verhängnisvolle Frage stellt, ist sogleich der Schwan mit dem Nachen zur Stelle. Der Schwanritter schied, und „niemand weiß, wohin er zurückgekehrt ist"[1].

Auch diese Sage findet sich in vielen Fassungen, unter denen der Schwanritter Konrads von Würzburg und die schon in Wolframs Parzival (um 1204) skizzierte, ausführlicher vom Dichter des jüngeren Titurel behandelte (vor 1272) und endlich in langem Gedicht von Spielleuten bayrisch-thüringischer Herkunft besungene (um 1280) Lohengrinsage am bekanntesten geworden sind. In allen Fassungen spielt die Handlung im Gebiet von Brabant und des Niederrheins. Von bezeichnenden Zügen ist noch herauszuheben, daß der Ritter gewöhnlich im Boote schlafend geschildert wird; der Schild dient ihm als Hauptkissen[2]; der Schwan zieht das Boot an goldener Kette, die ihm um den Hals hängt[3].

Die Vorgeschichte Lohengrins führt nicht ins Märchenland, sondern auf den Montsalvatsch, da Parzival selber sein Vater ist. Während des kaiserlichen Gerichts erschallt plötzlich auf dem Berg ein Glockenzeichen, daß jemand in Not sei. Des Grales Schrift sagt, was sich begeben und wie der Herzogin durch einen Tempelritter Hilfe gebracht werden soll. Da Lohengrin dazu bereit ist und eben den Fuß in den Stegreif setzen will, schwimmt auf dem Wasser der Schwan herbei und führt ihn im Schiff übers Meer hin. Er reinigt die Brabanter Herzogin, hinterläßt ihr zwei Söhne und kehrt nach der verhängnisvollen Frage zum Gral zurück.

Auch die Karlssage kennt den fremden Ritter Gerhard Schwan, der dem am Rheine weilenden König von einem Schwan im Boot als „von Gott gesandt" zugeführt wird und ihm so gut diente, daß der König ihm seine Schwester Adalis vermählte und ihn über Ardennenland zum Herzog setzte[4].

Auch die Schwanrittersage wurzelt ganz in germanischen Überlieferungen und ihre

[1] So in der ältesten Fassung (Hippeaus Text, S. 253 onques ne sot nus hom du il fu repairiés) nach den späteren Handschriften kehrt der Schwanritter ins Märchenland seines Vaters zurück. — [2] So bei Konrad und im Lohengrin. — [3] In der Überlieferung von Kleve, vgl. Grimm, DS 541 aus Jan Veldenaer, Fasciculus temporum 1480, 322–323, Gerhard van der Schueren, Chron. v. Cleve und Mark, hrsg. v. L. Troß 1824, 76–84, Vinandus Pighius, Hercules prodicius 1690, 51 ff. — [4] Grimm, DS 545 nach dem isl. Volksbuch von König Karl. Die Situation merkwürdig ähnlich wie im Nibelungenlied, wo Sigfrid (älterer Überlieferung gemäß von unbekannter Herkunft) den Rhein heraufkommt, vom König empfangen wird, ihm Dienste leistet und seine Schwester erhält; und noch enger zieht sich das Netz gemeinsamer Fäden zusammen, wenn Karl dem Gerhard Schwan Navilon entgegenschickt und Navilon = Niblung ist.

Hauptzüge lassen sich weit zurückverfolgen, vor allem das steuerlose, nur gleichsam dem Wind des Schicksals überlassene Boot, das den Helden hinträgt, wo Not seiner bedarf und den Begründer des neuen Herrscherhauses heranführt. Übergehen wir die große Bedeutung, die diesem Zug in Märchen und Sagen zukommt, um einzig das frühste Beispiel zu nennen, das ihm einen sichern Platz schon in der Heldensage gibt!

Von Scyld (Skjoldr), Sceafs Sohn, erzählt das Beowulflied (1. Hälfte des 8. Jahrhunderts), er sei als kleines Kind allein, aber reich mit Schätzen ausgestattet, im Nachen mit wehendem Banner an Schonens Küste angetrieben und im Tode in ähnlicher Ausrüstung dem Meer wieder übergeben worden (S. 16). Genaueres Zusehen erweist sofort einen engeren Zusammenhang dieser Sage mit der niederrheinisch-friesischen Überlieferung. Sceaf ist „die Garbe", und dieser Name ist dem mythischen Ahn des berühmten Königsgeschlechts offenbar darum gegeben, weil, wie wir wissen, der König als Ausbund des Landesschicksals nicht nur dessen äußeres Gedeihen verbürgt, sondern auch den Ertrag der Ernte gewährleistet. Spätere Chronisten haben aus Sceaf eine wirkliche Garbe gemacht, auf welcher ruhend Scyld von Waffen umgeben im Boote getrieben sei[1]. Der Name Scyld klingt wieder im Schild, auf dem der Schwanritter im Nachen ruht; vielleicht hat er auch den Flußnamen Schelde (Scaldis) an- und in die lothringische Sage hineingezogen. Die Sage betont, daß der Helm neben ihm lag; so war also in der sichtbaren Lockenfülle des Helden Ersatz für die Garbe gegeben. Die Lockenfülle bezeichnet den König; die Züge der Sage sind demnach hüben und drüben ganz gleichbedeutend. Die reiche Überlieferung am Niederrhein spricht dafür, daß die Dänen die Sage eher von den Friesen bezogen als umgekehrt; aber der Beowulf ist seinerseits nun das sichere Zeugnis, daß dieser Sagenzug bis in hohes Alter hinaufreicht.

Zu gleichem Ergebnis führt das Motiv des Gottesurteils; es ist in der Form, wie es die Schwanrittersage darstellt, als germanischer Rechtsbrauch altbezeugt und hat eine genaue Entsprechung in einer Erzählung aus der langobardischen Geschichte. Von der Königin Gundiberga berichtet Paulus Diakonus[2]: „Da sie bei ihrem Mann des Ehebruchs angeklagt worden war, erbat sich ihr leibeigener Knecht Carellus vom König, den Zweikampf mit dem, der die Königin ins Verbrechen gezogen, für die Unschuld seiner Herrin zu fechten. Und nachdem er den Kampf mit dem Verführer begonnen, überwand er ihn im Beisein des ganzen Volkes; die Königin aber durfte danach wieder in ihre alte Würde eintreten." Es wäre verkehrt, in dieser Nachricht die Quelle der Sage finden zu wollen, da diese einen viel weiteren Hintergrund hat; aber jedenfalls bestätigt sie, daß die Sage alt ist und eine ihrer Wurzeln im germanischen Rechtsbrauch hat.

[1] Gerings Beow. Übers. Anm. zu v. 4. Nach Simrock, Bertha die Spinnerin 76, ist es noch Sitte am Niederrhein, den Toten ein Schaub Stroh unter das Genick zu legen. Auf dem Schaub liegen, heiße: kürzlich verstorben sein. Auch das mag mit eingewirkt haben. Der Totenritus begegnet oft dem Geburtsritus, da der Neugeborne aus dem Totenland kommt. — [2] Hist. Lang. IV 49 vgl. Grimm, RA II 592f.

Haben wir schon damit für Märchen und Sage den Ursprung aus germanischen Mythenkreisen wahrscheinlich gemacht und bedürfte es zu weiterem Beweis kaum noch des wichtigen, später zu besprechenden Zuges von den Schwanhemden und Goldketten, so bleibt uns nun noch die Frage, wie hängen Märchen und Sage zusammen.

Schon erwähnt wurde in dieser Beziehung das Bindeglied, daß von den Schwänen sich einer nicht mehr rückverwandeln kann und als Schicksalsvogel dem Bruder folgt. Gleich finden wir nun aber auch die Goldkette beiderseits wieder, im Märchen als das Sinnbild der Rückverwandlungsfähigkeit oder, wie wir aus früheren Beispielen wissen, des Zusammenhangs zwischen Seele und Leib, in der Sage als Band zwischen Schwan und Ritter, also offensichtlich in gleicher Bedeutung. Hinzu kommt das allgemeine Motiv des Wassers, auf dessen Wellen der Schwan annaht und wieder fortzieht, sowie der gemeinsame Zug der angeklagten, leidenden und wieder gerechtfertigten Mutter. Endlich ist zu bedenken, daß auch die Schwanrittersage ganz den Charakter einer Ursprungssage trägt und damit sich wiederum mit dem Märchen berührt, das wir ja ebenfalls durchwegs (und schon beim Langobardenkönig Lamissio!) im Charakter einer den Ursprung eines Hauses erklärenden Erzählung antrafen. Scyld ist der Ahnherr der berühmten Skjöldungen, der Schwanritter taucht auf, empfängt ein Land aus Frauenhand, zeugt Kinder mit der Erbherzogin, scheidet wieder und verschwindet, nicht aber ohne Wappen und Schild zurückgelassen zu haben zum Zeichen, daß das neue Geschlecht nun seinen Namen tragen soll. So ist es in allen Schwanrittersagen[1].

Schwanmärchen und Schwanrittersage sind also innerlich gut verzahnt, und die Verbindung beider muß schon in höheres Alter hinaufreichen.

Die zweite Sage, die Wichtigkeit für das folgende hat, ist die Jungsigfriderzählung, so wie sie uns die Thidrekssage (Mitte des 13. Jahrhunderts) erhalten hat[2].

Sigmund, König von Tarlungenland[3], übergibt, als er mit seinem Schwager auf Heerfahrt zieht, die Fürsorge für sein Reich seinen beiden Ratgebern Hartwin und Hermann, Grafen von Schwaben, und legt ihnen scheidend ans Herz, seiner Gemahlin Sisibe treuen Gehorsam zu leisten. Hartwin aber will sich in Abwesenheit Sigmunds der Herrschaft bemächtigen, er fordert die Hand der Königin und gewinnt sich die Mithilfe Hermanns. Da er von Sisibe abgewiesen wird, zieht er dem heimkehrenden Sigmund entgegen, verleumdet die Königin und bezichtigt sie des Ehebruchs mit einem seiner Knechte. Er rät, sie „in den Schwabenwald zu schicken, durch den keines Menschen Weg führt..., ihr die Zunge auszuschneiden und sie dann, solange Gott wolle, leben zu lassen." So geschieht's, und die beiden Grafen vollführen selber das ruchlose Werk;

[1] Selbst in der ja viel weiter abstehenden Sage von Gerhard Schwan kommt der Ritter noch, dem König „um ein Land und eine Frau zu dienen" (Grimm, DS 545), und Karl gibt ihm wirklich die Schwester und das Ardennerland. — [2] Th. XXII 210ff. — [3] Wahrscheinlich Verschreibung für Karlungaland = Kerlingen, Frankreich; vgl. Schneider, Germ. HS I 123.

doch wird Hermann plötzlich von Mitleid gerührt; er gerät darüber mit Hartwin in Streit, und als es zur Waffenentscheidung kommt, bleibt er Sieger. Indem ist Sisibe eines schönen Knaben genesen und legt ihn auf Windeln in eine gläserne Metschale, die sie mit sich führte. Sterbend stößt Hartwin mit dem Fuß daran, daß die Schale in den Fluß hinabrollt. Vor Schmerz darüber stirbt Sisibe. Als Hermann zurückkommt, ahnt Sigmund den Zusammenhang und verweist ihn außer Landes. Die Wellen des Flusses tragen das Kind ins Meer und spülen dann die Last ans Land so hart, daß das Glas zerspringt. Eine Hindin trägt den weinenden Knaben in ihr Lager und säugt ihn mit ihren eigenen Jungen. In zwölf Monaten wird der Knabe so stark wie andere Kinder in vier Jahren. Als Mime der Schmied einst in der Nähe Kohlen brennt, entspringt der kleine Knirps der Hindin; Mime nimmt ihn auf, unterrichtet ihn in seiner Kunst und behält ihn bei sich bis zum zwölften Jahr.

Es ist hier nicht der Ort, genau zu zeigen, wie sich diese Erzählung einerseits zu der Darstellung von Sigfrids Geburt in der Wölsungensaga (S. 13f.), andrerseits aber zu einer von der Forschung bisher vernachlässigten Quelle, der flandrischen Sage von Lyderik de Buck[1] verhält, wie sie alle drei deutlich auf denselben Mythus zurückführen, ja wie erst sorgfältige Vergleichung dieser drei Fassungen die mannigfachen Widersprüche erklärt, wie sie besonders die in die Wikingeratmosphäre umstilisierte Form der Wölsungensaga an der Stirn geschrieben trägt[2]. Nur soviel sei aus dem Inhalt des Lyderik angeführt, daß die Mutter des Helden auch an einem Wasser im Wald mit einem Knaben niederkommt, während gleichzeitig der Mann von einem Riesen in Kampf gezogen und getötet wird. Der Riese bringt die Mutter auf sein Schloß, wo sie Magddienste leisten muß, der Sohn aber wird von einer Hindin gesäugt und von einem Einsiedel erzogen, der seinen eigenen Namen Lyderik auf ihn überträgt. Später tötet Lyderik den Riesen im Zweikampf, befreit seine Mutter und wird vom französischen König zum Oberherrn des flandrischen Waldes bestellt. Auf der Hirschjagd findet er Idonea (oder Rothilde), eines anderen Frankenkönigs Tochter, da ihre beiden adligen Entführer sich aus Eifersucht ihretwegen entzweiten und eben einen Kampf miteinander ausfechten. Er nimmt sie als sein Weib aufs Schloß, wo sie ihm, ohne ihre Abkunft zu verraten, in der Folgezeit fünfzehn Kinder schenkt. Nach Jahren verirrt sich der Frankenkönig in die Gegend, findet auf dem Schloß seine Tochter und bestätigt sie als Gemahlin Lyde-

[1] Wolf, NS 65 und 66; A. de Saint-Léger, La lég. de Lyd. et des forestiers de Flandre, Bull. Comm. hist. Dép. du Nord, 26, 1904, 115ff. Das Verhältnis der drei Fassungen werde ich in einem Sonderaufsatz beleuchten. Als Ergebnis sei vorweggenommen, daß die Abhängigkeit der nordischen Erzählung von einem fränkischen Urmythus sicher erwiesen werden kann, so daß also auch dieser Abschnitt der Wölsungensaga als fränkisches Erbgut feststeht. — [2] Schon Friedrich Panzer hat in den Stud. z. germ. Sag.gesch. II Sigfrid 77 die Gleichläufigkeit der Geburts- und Jugendgeschichte Sigfrids in der Thidreks- und Wölsungensaga gesehen und gleichzeitig auf die inneren Widersprüche der nordischen Erzählung hingewiesen. Der Lyderik entging ihm.

riks. Wie man sieht, hat die Sage auch Beziehungen zum Schwanenmärchen, sie ist eine Mischform der beiden Erzählungen und läßt sich fast in allen Einzelzügen aus ihnen erklären.

Noch viel auffallender ist die Ähnlichkeit der Jungsigfridgeschichte mit der Genovevalegende. Die Abweichungen sind so geringfügig, daß an einer gemeinsamen Urmythe nicht gezweifelt werden kann[1]. Klar tritt aber sofort damit ans Licht, wie das Urbild

[1] Die Legende setze ich als bekannt voraus und verzichte darauf, die Abweichungen aufzuführen, die sich jeder selbst ablesen kann und die sich als Lokalvarianten ohne weiteres erklären. Ich will auch den Gründen nicht nachgehen, warum die Forschung, die sich sonst eifrig mit der Legende beschäftigt hat, die Jungsigfridsage meist unter den Vorstufen verschweigt. Hingegen sind die näheren Umstände des ersten Auftauchens, der örtlichen Anknüpfung und der Ausbreitung der Legende zu lehrreich, als daß ich sie ganz übergehen könnte. Der Sachverhalt ist folgender (vgl. B. Seuffert, Die Legende von der Pfalzgräfin Genoveva 1877, Fr. Görres, Neue Forschungen z. G.-Sage in Ann. Hist. Ver. Niederrhein 66, 1898, 1ff., Wetzer und Welte, Kirchenlexikon s. v. Genoveva): Im Maifeld am Nordrand der Eifel liegt zwischen Mayen im SW und Maria-Laach im N auf freiem Feld die Kapelle Frauenkirchen, die ihr Ansehen der dort verehrten Genoveva dankt. Im 12. Jahrhundert erbaut, tritt sie plötzlich – wie man annimmt, weil sich inzwischen die Legende an die Kirche angelehnt hatte – im 14. Jahrhundert merkwürdig hervor und wird vielbesuchte Wallfahrtskirche. 1319 wird ein Friedensvertrag zwischen Kurfürst und Stadt Köln unter Vermittlung des Trierer Erzbischofs dort unterzeichnet, und auf den 2. April, den Tag der Heiligen, bewilligen 12 Bischöfe, von Avignon aus, der Kapelle und ihren Besuchern einen Ablaßbrief mit Konsens des Trierer Erzbischofs. Von 1327–1439 hört man nichts weiter. Dann eine neue Welle des Andrangs. 1449 Ablaßbrief des Kardinals Joh. S. Angeli, aus dem man von einer Prozession in Frauenkirchen erfährt. 1459 betont Pius II., daß die Bevölkerung der Maifeldgegend eine besondere Vorliebe für Frauenkirchen hege; ins selbe Jahr fällt die Stiftung einer Bruderschaft. 1487 erhält die Kapelle eigenen Priester, 1488 verpachtet sie eigenes Land, seit 1497 ist die regelmäßige Prozession der Mayener nach Frauenkirchen belegt. – Zu erwähnen ist noch, daß nach dem Glauben des Volks Genoveva Sonntags auf dem Altar zu Frauenkirchen spinnt, ferner daß bei der heute noch üblichen Prozession ein Scheinkampf zweier Gruppen aufgeführt wurde. – Die früheste Aufzeichnung der Legende stammt aus dem Jahr 1448 (Seiniuscodex). Zu ihrer Ausbreitung trugen bei die Nacherzählung des Matthias Emmich, Karmeliterpriors zu Boppard, 1472, vor allem aber des Jesuiten René de Cerisiers 1638 und des Kapuzinerpaters Martin Cochem 1687. Ein Erfolg, der sich über die Welt ausdehnte, hatte die Innocence reconnue des Cerisiers; beim Volk dagegen hat hauptsächlich die Darstellung Cochems Eingang gefunden, da auf ihr das immer und immer wieder abgedruckte und in viele Sprachen übersetzte Volksbuch gründet. „Das Volksbuch", sagt Fr. Görres, „findet sich in überaus zahlreichen Exemplaren im Trierischen auf dem Lande verbreitet und macht häufig nebst biblischer Geschichte und Gesangbuch die ganze Bücherei des Bauern aus." Nehmen wir jetzt noch die geradezu glanzvolle Wiederauferstehung hinzu, die dieser Stoff in der Romantik mit den Dramen von Tieck, Maler Müller, Raupach, Hebbel, Mad. de Staël, den Fragmenten Otto Ludwigs, den Bildern Schwinds und einer zeitlich präludierenden Operette von J. Haydn (1777) gefunden hat, einschließlich der fast hymnischen Hochpreisung, die Josef Görres, mit Durchsicht der Volksbücher beschäftigt, der Genoveva zuteil werden ließ, so denke ich, gibt das ein klares Bild: Niemand wird behaupten wollen, das wunderbare wirkliche Leben, die Verdienste und die darauf gründende wirksame Fürsprache einer Heiligen habe das

der Genoveva und Sisibe eine verehrte Gaugöttin mit Nixencharakter gewesen sein muß. Denn nie anders läßt sich die fast magische Wirkung der Genovevagestalt auf das Gemüt des Volks und die Dichter erklären, als durch die heidnische Gewalt einer heimlich immer aufs neue zur Anbetung aufrufenden Wald- und Muttergöttin; und seitdem wir die der römischen Diana nur äußerlich angeglichene keltisch-germanische „Herrin der Ardennen" Arduinna[1] kennen, ist die Verehrung dieser Göttin nun auch inschriftlich bewiesen. Genoveva wird in den Ardennerwald verstoßen, und eben die große Waldlandschaft von Flandern bis zur Eifel ist die Heimat und das Verbreitungsgebiet ihrer

---

gemacht. Denn „alle Versuche, die Legende ... als eine historische Tatsache zu erweisen, haben sich als eitel erwiesen, und Baronius und die Bollandisten haben daher keine Bedenken getragen, diese apokryphe Heilige aus dem Kalendarium der Kirche auszustreichen" (Wetzer und Welte). Noch törichter wäre, die fast magische Gewalt der „Legende" und der ihr zugrunde liegenden Gestalt auf den Erfolg irgendeiner literarischen Fassung, sei es der des Emyich, des Cerisiers oder Cochem zurückzuführen, was ja schon zeitlich gar nicht geht, ganz abgesehen davon, daß diese Leute, außer dick aufgetragenen moralischen Nutzanwendungen, stofflich nichts als kleine Verwässerungen hinzugaben. Wir können uns drehen und wenden, wie wir wollen: durch nichts läßt sich die Wirkung erklären als durch die heidnische Gewalt einer unbewußt im Volke lebendigen, immer wieder neu aufbrechenden mütterlichen Gottesgestalt. Ihre Geschichte ist ganz und gar nicht Legende, sondern Sage, Volksüberlieferung entsprechend der Jungsigfriderzählung. So nur begreift sich die ganze Überlieferungsgeschichte, das spontane Aufbrechen des Volks zu einem ihm offenbar seit uralten Zeiten heiligen Kultort und die Reserve der Kirche, die nachträglich ihren Segen zu etwas geben muß, was sie nicht hindern kann, aber die Heilige immer nur halb und halb anerkennt (sie gewährt Ablaß, Prozession, Bruderschaft, Ausschmückung des Altars mit Szenen aus dem Leben der Heiligen, versagt ihr aber den eigenen Weihealtar; die Heilige figuriert lange im Kalendarium, Jesuiten und Kapuziner nutzen ihre erbaulich aufgestutzte Legende schamlos aus zu einer wahren Weltpropaganda in eigener Sache und lassen die Heilige, da sie ihnen die Massen des Volks zusammengetrieben, kühl als „apokryph" wieder fallen). – Die Romantiker sahen wohl, daß die Jungfrau vom Ardennerwald im langen Haar, mit Kind und Hinde im Dickicht verborgen lebend, den Kern der ganzen Legende ausmache, und sie ahnten auch wohl, wenn sie es auch nicht aussprachen, daß in ihr eine heidnische Nixe, eine tierebehütende, wachstumbefördernde Waldfrau weiterlebe und die ganze Legende nichts weiter sei als die Antwort einer den alten Vorstellungen schon halb entfremdeten Übergangszeit auf die Frage, wie erklärt sich die sonderbarlich entblößte Gestalt und wie kam die „Arme" an ihren waldigen Aufenthaltsort. Daß dem so ist, könnten wir Schritt für Schritt beweisen. Doch würde es uns jetzt zu weit ab führen. Nur sei hier noch angemerkt: Die Gegend von Mayen und Frauenkirchen ist uralt heiliger Boden. Man hat dort eine merkwürdige Anlage von Ellipsenform mit zwei umgebenden Wällen ausgegraben, die man der vielen Tore wegen nicht wohl anders denn als Festplatz deuten kann (Prietze in Germanien 1933, 216 und Lehner, Bonner Jahrb. 119, 1910, 206ff.). Die Anlage stammt aus der jüngeren Steinzeit. Später befand sich kaum eine halbe Stunde von Frauenkirchen bei Ochtendunk die Hauptgerichtsstätte der Rheinfranken mit ihren drei Hügeln, den sog. Drei Tonnen, entsprechend dem Dreihügelheiligtum von Österholz und Upsala (daran erinnert noch der schon im 14. Jahrhundert bezeugte Name Golobüsch für einen Wald bei Ochtendunk, wo die Strafe an Golo vollstreckt worden sein soll). — [1] Näheres Germ. Rom. IV 22 und Taf. XXX, XXVIII, 1b, XXVI, 4–6 mit Literaturangaben.

Legende. Offensichtlich lebt also in ihr jene Arduinna nach, umgenannt und umgestaltet von der überhand nehmenden und langsam dem neuen Bekenntnis zuneigenden germanischen Bevölkerung und in der Genovevageschichte ausgedeutet nach dem Muster der vielbeliebten Erzählung von der verstoßenen Königin. Ähnlichen Charakter wie Arduinna muß – das beweist die Gleichläufigkeit der Sagen – einst das Urbild der Sisibe gehabt haben. Doch gehört sie einem andern Gaue an, eine andere Nixe lebt in ihr nach, wie es Nixen und Waldfrauen in heidnischer Zeit ungezählte gab, andere an jedem Strom, in jedem Wald, aber alle von selber Art, alle wie die griechischen Nymphen abwechslungsweise im Wasser und unter den Waldtieren lebend, Disen der Flur und zugleich der Quelle, fruchtbringend und selber kinderreich, leidend, wenn von Menschen gefesselt, aber gerechtfertigt durch ihre eigenen Kinder, unsterblich und zukunftskundig, Weberinnen am Schicksalskleid und daher gleichzeitig Kampfwirkerinnen. Auf diese Weise erklärt sich, daß Sisibe und die Mutter Lyderiks unter so merkwürdigen Umständen im tiefen Wald und am Wasser gebären. Wenn eine Hinde den Knaben säugt, so ist das offenbar wieder die Mutter, deren Nixencharakter sich damit aufs neue bestätigt. Auch die griechische Artemis-Iphigeneia hat zeitweilig Hindengestalt, und die Hirschkuh ist ihr heiliges Tier. Wenn Sigfrid in der Schale dem Wasser übergeben wird, so unterstreicht dieser äußerlich schlecht begründete, mythisch aber sinnvolle Zug deutlich seine Wassergeburt. Auch das Fechten der Männer hellt sich nun auf: Kampf ist ein Ausdruck von Schicksalsgewalten und daher zum Kreißen der Schicksalswalterinnen in Beziehung gesetzt. In der nordischen Fassung (S. 14) erfolgt die Geburt des Heldensohnes später, dafür ist Hjördis in engere Gemeinschaft mit den Kämpfenden gebracht und eilt heran, den alten Sigmund zu pflegen. Wir sehen, all diese Züge sind ähnlich wie in der Sage vom Schwanenritter. Auch dessen Mutter ist Wassernixe, auch sie gebiert während der Heerfahrt des Gatten, auch sie säugt die Kinder als Hinde im Walde.

Wie steht es nun mit der Sigfridmutter im Nibelungenlied? Ihr Name ist Siglind. Das ist sicher das Ursprüngliche und Sisibe trübender Ersatz, da Siglind mit Sigmund und Sigfrid zusammenstabt und auch den Eddaliedern bekannt ist[1]. Eine Geburtsgeschichte kennt unser Epos nicht, auch leiht es der Mutter keine deutlicheren Züge. Dagegen findet sich eine zweite Siglind in dem bekannten Auftritt mit den Donaunixen auf der Fahrt der Niblungen an Etzels Hof. Hagen geht voraus und sucht einen Fährmann, um die Heermannen über den Fluß zu bringen. Er hört ein Wasser rauschen und lauscht; in einem Brunnen baden „weise Weiber": Siegelind und deren Muhme Hadeburg. Er schleicht ihnen nach, aber ihn gewahrend entrinnen sie und „schweben wie Vögel auf der Flut". Da raubt er ihnen das Gewand; Hadeburg verspricht ihm die Zukunft zu deuten, wenn er es ihnen wieder gibt, und ihm schmeichelnd sagt sie der

---

[1] Als Mutter Helgis, doch dürfte sie durch Vertauschung mit Hjördis ins Lied von Helgi dem Hjörwardssohn und Hjördis durch den nämlichen Wechsel in die Wölsungensaga hineingekommen sein (Schneider HS I 162).

Fahrt der Niblungen nur Gutes voraus. Hagen gibt darauf die Kleider zurück und hört nun erst aus dem Mund Siegelinds die volle Wahrheit, wie alle Burgunden, den Kaplan einzig ausgenommen, bei den Hunnen umkommen werden. – Daß es sich hier um Nixen handelt, ist klar; Bad und Hemdenraub ist wie im Wölundlied. Die Vogelgestalt blickt noch deutlich durch. Eine Handschrift spricht von Wildenten, es mögen aber ursprünglich Schwäne gewesen sein.

Sehr auffällig ist diese zweite Siglind. War sie einst die Mutter Sigfrids, wenn der Dichter auch nichts mehr davon wußte? Kannte sie eine frühere Sagengestalt als Meerminne oder Wünschelweib, dem Sohne fern, aber vor wichtigen Entscheidungen auftauchend, um ihm sein Schicksal vorherzusagen, wie die Nixenmutter dem Schwanritter zu seiner Fahrt über Meer selber das Zeichen gibt? Es sieht ganz danach aus, da ja auch sonst in den Liedern (Seyfried, Edda) Sigfrid von seinen Eltern nichts weiß und bei den Tieren im Walde aufwächst, andererseits aber sein Ursprung vom untern Rhein immer betont wird.

Nimmt man alle Überlieferungen von Sisibe, Hjördis, Siglind zusammen, so wird man am ursprünglichen Nixencharakter der Sigfridmutter kaum noch zweifeln können, und bedeutsam tritt sie damit an die Seite der meerbewohnenden Thetis, die nahe-fern ihren Heldensohn Achill durchs Leben begleitet.

An dritter Stelle müssen die Hauptzüge des mittelalterlichen Liedes über Herzog Friedrich von Schwaben[1] aufgeführt werden. Unter einem Wust phantastisch aufgemachter Abenteuer und fremder Namen, wie sie jene Zeit liebte, enthält das ausführliche Gedicht einen Kernbestand einheimischer Sagen, deren Echtheit sich durch Vergleichung erweisen läßt.

Friedrich, der jüngste von drei Brüdern, jagt eines Tages einen Hirsch, verirrt sich aber und kommt in eine Burg, in der er einen gedeckten Tisch findet. Nachts naht sich ihm eine Jungfrau aus der „lichten Aue[2]" mit Namen Angelburg. Sie gesteht, sie sei das vergeblich verfolgte Tier gewesen und müsse, verzaubert von ihrer Stiefmutter, tagsüber mit ihren beiden Gespielen als Hirsch umherschweifen. Friedrich kehrt öfters zu der Geliebten zurück, darf aber das Dunkel nicht brechen und sie mit Augen sehen. Da er trotzdem einst Licht ins Gemach bringt, muß er von Angelburg scheiden, die ihm noch einen schützenden Ring auf den Weg mitgibt[3] und ihm verkündet, daß er ein Auge verlieren und sie am lichtesten Brunnen erst wiederfinden werde, wenn er drei Kämpfe siegreich bestanden habe. Unter dem Namen Wieland sucht er Abenteuer, um sich

[1] Ausgabe von Jellinek, Deutsche Texte des MA 1. Vgl. ferner J. Grimm, Ged. des MA auf Kö. Friedr. I. den Staufer; L. Voß, Überlieferung und Verfasserschaft des F. v. S., Diss. Münster 1895, und die gute Quellenanalyse von Pschmadt, ZfdA 53, 1912, 313ff. — [2] v. 5317. — [3] Mit diesem Teil der Erzählung stimmt das neuisl. Märchen von Sigurd Kongsson auffallend überein; vgl. Pschmadt, S. 325.

Angelburg wiederzugewinnen. Er kämpft in Brabant für die junge Osann und besiegt den furchtbaren König Arnold von Norwegen. Ohne die Hand der schönen Fürstin anzunehmen, zieht er weiter von Land zu Land, bis all sein Reichtum zerronnen ist. Arm dient er einem König Turneas, der ihm einen seit sechzig Jahren gejagten Hirsch zum Lohne anweist. Wieland findet den Hirsch, denkt aber seines früheren Abenteuers mit Angelburg und läßt ihn frei. Da redet der Hirsch ihn an und verheißt ihm Hilfe, wenn ihn der Held durch Umfangen entzaubere. Wieland ist bereit dazu, und vor ihm steht die schöne Pragnet, die ihm dankbar eine unsichtbar machende Wurzel schenkt, um Angelburg damit wiederzugewinnen. Ihrem Rate folgend, macht er sich auf zum „hohen Berg", lauscht unsichtbar am Fels einer Quelle und sieht bald drei Tauben heranfliegen, die ihres Gewands sich entäußern und baden. Er erkennt Angelburg mit ihren beiden Gefährtinnen Malmelona und Salme, ergreift ihre Gewänder und gibt sie nicht eher zurück, als bis sich ihm eine zur Ehe gelobt. Angelburg, auf die seine Wahl fällt, ist hocherfreut, als sie ihn wiedererkennt. Unter altem Namen zieht Friedrich mit ihr der Heimat zu, besteht mit Hilfe seiner Brüder siegreich den Kampf gegen die Stiefmutter und den ihr verbündeten furchtbaren Hexenmeister, und alles endigt mit einer großen Hochzeit. Herzog Heinrich, Friedrichs Bruder, gewinnt Malmelona, und Salme Pragnet und Osann werden den drei Söhnen des dritten Bruders Konrad gegeben. Merkwürdig ist der Schluß: Im neunten Jahr erkennt Angelburg von Gott ihren Tod[1], läßt Friedrich zu sich rufen und legt ihm aufs Herz, nach ihrem Ende Jerome, die Zwergenkönigin, heimzuführen, die er auf seiner Abenteurerfahrt einst im Zauberberge zurückgelassen.

Die Episode mit Jerome ist als spätere Einlage in das Gedicht erwiesen, und die zweite Heirat Friedrichs erklärt sich dadurch als ein angeflickter Zusatz, um, ebenso im Einklang mit dem mittelalterlichen Geiste als entgegen der Heldendichtung, am Ende alles gutzumachen. Auffallend aber ist, daß Angelburg im neunten Jahre dahingeht, wie die walkyrischen Schwanenmädchen im eddischen Wölundlied im neunten Jahr ihre Männer verlassen.

Man hat es längst gesehen, welch enge Beziehungen sonst noch zwischen unserm Gedicht und dem Liede obwalten. Die Überraschung der badenden Mädchen, der Hemdenraub, die Entwandlung und Heimführung entsprechen sich hier und dort. Ersatz des Schwans durch die Taube ist in christlicher Zeit häufig. In Angelburg blickt noch ein Walkyrenname durch. Die Engel treten in der Bekehrungszeit für die walkyrischen Schwanfrauen ein. Die „lichte Aue" ist das Nixenland, spätere Engelland[2], aus welchem die schwangestaltigen Mädchen herfliegen. Angelburgs Aufenthalt ist am „lich-

[1] v. 7095. — [2] Das hat noch ein Aachener Kinderreim bewahrt:

Kroune Krane, wisse Schwane,
Weä welt met noh England fahre?

Vgl. Pschmadt 311.

testen Brunnen", auf dem „hohen Berg" wie der Brynhilds. Des Wassers Seherkraft spricht aus ihr, sie weiß die Zukunft voraus und, wie Herwör, Hladgud und Ölrun, ist sie eines Königs Tochter. Nach neun Jahren geht sie dahin, wie sich denn alle Wasserwesen und Walkyren nur vorübergehend den Menschen verbinden.

Aber der Name Wielands selber ist ja erhalten, und man hat Grund anzunehmen, daß Friedrich erst später für ihn eingetreten sei. Er jagt mit seinen zwei Brüdern, wie die drei Brüder im Eddalied, wo im scharf abgegrenzten ersten Teil Wölund noch ganz als Jäger, noch nicht als Schmied dargestellt ist. Daß der Dichter des Friedrich die deutsche Quelle des Wölundliedes gekannt habe, ist nicht anzunehmen. Eher haben beide Verfasser eine ähnliche Sagenüberlieferung aufgegriffen. War doch, wie wir wissen, die Wielandsage damals in West- und Süddeutschland gut bekannt.

Wichtig ist, daß aber die Fäden auch zum Schwanenmärchen hinüberlaufen. Wie bei Johannes von Alta Silva führt ein Hirsch oder eine Hinde zur Begegnung mit der Nixe, und wir finden denn in unserem Gedicht ausgesprochen, was sich aus dem Märchen vermuten ließ, daß der Hirsch nur eine andere Wandlungsform der Nixe sei. Auch die Schwanrittersage spielt hinein, und im Osann-Abenteuer ist, etwas verändert, der Kampf für Elsa von Brabant aufgenommen. Vor allem aber wird die Nixe Stammmutter eines berühmten Geschlechts wie in den Lothringer Überlieferungen. Angelburg enthüllt sich als Ahne der Staufer zusammen mit Wieland, dem Enkel selbst wiederum einer Nixe (Waghild). Das Gedicht reiht sich somit den vielen Stammsagen an, die den Ursprung eines Heldengeschlechts aus dem Wasser feiern.

Endlich müssen wir nochmals auf die Wolfdietrichsage zurückkommen. Von der Berserkerkraft des Helden hörten wir schon (S. 65f.). Jetzt bleibt uns, seiner Geburt und der übrigen Umstände seines Lebens noch näher zu gedenken. Von den vier Fassungen, in denen uns das Heldengedicht erhalten ist[1], hat die beste (der sogenannte Wolfdietrich A aus der Zeit um 1230) folgenden Inhalt:

Dem König Huge Dietrich dient der Herzog Berchtung mit sechzehn Söhnen als treuer Gefolgsmann und Waffenmeister. Er führt seinem König heimlich die schöne Schwester Botelungs von Hunnenland als Gemahlin zu, die ihm zwei Söhne des Namens Dietrich schenkt. Mit der Königin ist von den Hunnen Saben gekmmoen der das Vertrauen Hugdietrichs zu gewinnen weiß, ihm aber heimtückisch immer zum Bösen rät. Der König befiehlt ihm Gemahlin und Reich, da er mit Berchtung gegen die Dänen fährt. Inzwischen schenkt die Königin einem dritten Sohne das Leben. Einer Traumstimme gehorchend trägt sie ihn heimlich zu einem Einsiedler, der ihm das kraftmehrende Taufhemd schenkt und ihm verheißt, daß er sich Hand und Land einer Königin erkämpfen werde[2].

[1] Alle vier im Deutschen Heldenbuch, hrsg. von Müllenhoff, Amelung, Jänicke, Bd. 3 und 4. Das folgende teilweise nach Jiriczek, HS 166ff. — [2] Nach Str. 67 träumt solches die Königin selber.

Saben, der Verräter, sucht die Königin zu verführen; da sie ihn abweist, verleumdet er sie bei dem heimkehrenden König und nährt das Gerücht, der Knabe sei eines Unholdes Kind. Der König will ihm lange nicht glauben, da er große Freude an dem unbändigen Jungen hat, endlich läßt er sich aber doch bereden, gibt sich selbst dazu her, das Kind von der Seite seiner Frau zu nehmen, und befiehlt es Berchtung, damit er es im Walde töte.

Schwer wird dem treuen Pfleger der Gang. Er schlägt es in seinen Mantel und reitet davon, Weg und Steg vermeidend. Das Kind spielt im anbrechenden Morgen lachend mit seinen Panzerringen, da erbarmt es den Alten, und er beschließt, dem Schicksal die Entscheidung zu überlassen. Im tiefen Wald kommt er zu einem Brunnen, auf dem lichte Seerosen blühen. Die setzt er dem Kinde zur Probe: greift es nach ihnen, so wird es sein Tod sein, enthält es sich aber, so ist ihm Leben bestimmt. So setzt er es über das Wasser. Das Kind langt nicht nach den Rosen, sondern springt, ein Jahr erst alt, auf den Anger am Wasserrand und spielt vergnügt im grünen Gras. Die Probe ist Berchtung noch nicht genug. Auch an den Schrecken der Nacht will er es prüfen. Hinter einem Busch wartet der Alte und sieht Löwen, Bären, Wildeber, zuletzt aber ein ganzes Rudel hungriger Wölfe herankommen, ihren Durst an dem Wasser zu löschen. Sie finden das Kind, sperren gähnend den Rachen auf, aber tun ihm nichts und setzen sich im Kreis rings herum. Furchtlos greift der Knabe nach ihren Augen, die im Mondschein wie Lichter glänzen, und schlägt jeden, der sich zur Wehr setzt. Staunend sieht der Meister darin ein Zeichen, daß der Knabe zu Großem ausersehen sei, und beschließt, ihn zu retten, laufe er auch für die Seinen Gefahr. Er nimmt den Knaben am Morgen aufs Roß, gibt ihn einem Waldhüter zur Erziehung und nennt ihn Wolfdietrich.

Da die Königin am Morgen des Raubes an ihrem Kinde inne wird, bricht sie in lautes Wehklagen aus. Den Einflüsterungen Sabens folgend, weiß der König die Schuld auf Berchtung abzulenken. Er lockt den Arglosen an den Hof, läßt ihn beim Mahl überfallen, in Ketten legen und ins Gefängnis werfen. Ein Gericht unter Sabens Vorsitz soll über ihn entscheiden, niemand erhebt die Stimme für ihn. Schon soll das Urteil gesprochen werden, da tritt Berchtungs Schwager Baltram in den Ring, zerschneidet die Bande des Gefangenen und verlangt ein Gottesurteil durch Zweikampf des Anklägers mit dem Angeklagten. Saben weigert sich; dem Meister ist damit das Wort freigegeben, und er enthüllt den wahren Verlauf der Dinge. Saben soll mit dem Tode büßen; aber der früheren Freundschaft eingedenk, schenkt ihm auf seine flehentlichen Bitten Berchtung das Leben. Doch muß er als Verbannter das Land verlassen.

Wolfdietrich, der inzwischen bei dem Waldhüter herangewachsen ist, sich aber sehr ungefüge bei ihm benommen hat, wird nun an den Hof geholt, freudig von Vater und Mutter begrüßt und dann Berchtung übergeben, der ihn mit den eigenen Söhnen auf seiner Burg Lilienporte erzieht.

Als Hugdietrich zum Sterben kommt, empfiehlt er das Reich und die unmündigen

Söhne dem Schutze Berchtungs. Aber schon ist Saben wieder zur Stelle, beginnt sein altes Ränkespiel und weiß es zu bewirken, daß ihn die Königin in seine Würden wieder einsetzt. Er verdrängt den alten Waffenmeister, der sich grollend auf seine Burg zurückzieht, und hetzt dann die Brüder gegen das „Kebsenkind". Sie beanspruchen das ganze Erbe für sich, die Mutter selbst muß vor ihnen fliehen und auf Lilienporte bei Berchtung Schutz suchen. Berchtung mit seinen sechzehn Söhnen und großem Heere zieht gegen die Brüder. In dem Kampfe fallen sechs seiner Söhne; Wolfdietrich verliert alle seine Mannen und muß weichen, Berchtung mit zehn Söhnen deckt den Rückzug in den Wald.

Die Burg Berchtungs wird vom Feinde umschlossen. Als sich die Belagerung immer länger hinzieht, will Wolfdietrich sich durchschleichen, um eines fremden Königs Hilfe zu gewinnen. Berchtung rät ihm, den mächtigen Lampartenfürsten Ortnit aufzusuchen, den er noch lebend wähnt, und gibt ihm Waffen, Rüstung und Roß, das einzige Erbe, das ihm sein Vater hinterlassen. Die Mutter reicht ihm das wunderbare Taufgewand, und so ausgerüstet entkommt er nachts durch das feindliche Heer.

Auf dem Wege nach der Lombardei verläuft sich Wolfdietrich im Gebirge und irrt fünf Tage ohne Nahrung in der Wildnis umher. Sein ermattetes Pferd Falke vermag ihn nicht mehr zu tragen. Da steigt er ab, löst ihm den Sattel und trägt ihn selbst. Sein Roß am Zaume führend, sucht er mühsam den Weg zwischen Geröll und umgestürzten Baumstämmen. Von der Höhe eines Bergs hört er aus der Tiefe tosenden Schall, von dem Berg und Tal widerhallen, und wie er niedersteigt, glänzt ihm das Meer entgegen, dessen Wogen sich donnernd an einer Steinwand brechen. Auf einer Blumenwiese am Strand unter einer Linde schläft er ein, vor Ermattung und Hunger des Todes gewärtig. Da entsteigt ein schuppiges, mit Seegras bewachsenes Meerweib den Fluten, sie nimmt ihm das Schwert, trägt es fort und verbirgt sich selber in der Linde. Den erwachenden Helden prüft sie und fragt, mit welcher Erlaubnis er unter ihrem Baume ruhe. Als sie aber von seinen Leiden hört, ist sie voll Mitleid, tröstet ihn, ja bietet ihm die eigene Hand, drei Königreiche und die Herrschaft über alle Meerwunder. Sie wirft ihre garstige Schuppenhaut ab und steht als die schönste aller Frauen vor ihm. Aber des Helden ganzes Sehnen steht darauf, seine elf Dienstmannen, Berchtung mit seinen Söhnen, zu befreien und dafür die Hilfe Ortnits zu gewinnen. Daher schlägt er ihr Werben aus, verspricht ihr aber, wenn er die Brüder besiegt habe, einen derselben zum Manne. Sie erquickt den Helden und sein Roß mit einer Zauberwurzel und weist ihm den Weg der Küste entlang nach Lamparten[1].

Am Gartensee hört Wolfdietrich, daß der mächtige Ortnit im Kampf mit dem Drachen gefallen sei und seine Witwe von Freiern bedrängt werde. Er beschließt, ihr seine Hilfe zu leihen und Ortnit zu rächen. Den Lindwurm findet er im Kampf mit einem Löwen, dem er zu Hilfe eilt; aber sein Schwert zerspringt am harten Panzer des Drachen. Der

[1] Die Hs. von A bricht hier ab, die Fortsetzung ist aus Andeutungen im erhaltenen Teile sowie aus den andern Fassungen zu erschließen. Genaueres bei H. Schneider, Wolfdietrich 31 ff.

Wurm ergreift ihn, trägt ihn in seine Höhle und wirft ihn den Jungen vor. Wolfdietrich aber findet in der Höhle Ortnits Schwert Rose und erschlägt damit die Drachenbrut. Noch hat er den Kampf mit den trotzigen Vasallen zu bestehen und einen falschen Anwärter zu entlarven, der ihm den Ruhm streitig machen will. Dem Rächer Ortnits reicht die Kaiserin die Hand, wie es der Wunsch des Verstorbenen war. Jetzt hat er Macht genug, gegen seine Brüder zu ziehen und Berchtungs Söhne zu befreien. Er belehnt diese mit seines Vaters Erbe und tritt selber die Herrschaft in Garten an.

Die andern Fassungen müssen wir beiseite lassen. Nur die Abweichungen der Meerweibepisode seien noch kurz gestreift. In der gewöhnlich mit B bezeichneten Fassung des Epos erscheint die Meerfrau als ein zottiges Waldweib[1]. Die „rauhe Else" ist durch Zauber umherzuschweifen gezwungen, bis sie einen jungen Helden zum Gatten gewonnen. Sie erscheint zuerst am Lagerfeuer, dann am Brunnen, verzaubert Wolfdietrich, führt ihn von seinen Genossen weg in die Irre und setzt ihm so lange zu, bis er ihr zu Schiffe in ihr Reich „die alte Troye" folgt. In einem Jungbrunnen badet sie und wandelt sich zu der holdseligen Sigeminne, da steigt er zu ihr und verbringt lange Zeit in ihrem Reich. Aber ein Riese stellt Sigeminne nach und schickt einen Hirsch mit goldenen Hörnern, dem jagt Wolfdietrich nach, und unterdessen holt sich der Riese die schöne Nixe.

In Fassung D[2] ist Rome der Name der wilden Frau, und sie heißt mild, weise und hochgeboren. Sie kennt Wolfdietrich, ohne daß er sich nennt, tröstet den bekümmerten Helden, der vier Tage bei ihr weilt, stärkt ihn und trägt ihn dann mitsamt dem Roß über das Gebirge hinweg.

Der Wolfdietrich ist seinem Kern nach fränkischen Ursprungs[3]. Die Verleumdung der Königin durch den abgewiesenen Ratgeber des Königs, die Geburt des Helden während der Heerfahrt des Vaters, die Taufe durch einen Einsiedler, seine Aussetzung, seine Jugend im Walde unter den Tieren wiederholt sich ähnlich wie in der Jungsigfriderzählung. Von einer Nixe als Mutter verlautet nichts, muß auch immer der Sinn der merkwürdigen Probe unter den Seerosen dahin ausgelegt werden, daß über das Leben des Helden das Wasser entscheidet. Dennoch blickt in der ganzen Jugenderzählung noch der Glaube durch, daß der Held aus Schicksalshand stamme, von höheren Mächten sein Leben habe und von der Natur selber in Pflegschaft genommen werde, ein Glaube, den freilich jene Zeit bereits mit illegitimem Ursprung verwechselte. Ziert die Nixenabkunft den Schwanritter, mit dem Nimbus der Ferne ihn umgebend, und nennt Sigfrid sich Findling noch mit aller Unbefangenheit, so ist Wolfdietrich gebrandmarkt als Bastard. Unter dem Fluch dieses Vorwurfs wird er aus seinem rechtmäßigen Erbe herausgedrängt. Er selbst, und weniger die Mutter, ist der Leidende in dem Gedicht. Aber eben

[1] B 304 ff. — [2] VII 115 ff. — [3] O. L. Jiriczek, Die deutsche Heldensage 171 ff. mit Nachweisen, die sich noch vermehren ließen.

der Vorwurf ist ihm ein Ansporn, sich selbst eine Krone zu erwerben, und ähnlich wie dem Schwanritter gibt der Mutter Traum ihm die Bürgschaft endlichen Gelingens.

Fehlt die Meerminne bei der Geburt, so ist besonders schön doch die Begegnung des gereiften und schwergeprüften Helden mit der Meerfeine in das Gedicht eingewoben. Wie er, enterbt und verfolgt, die Mutter und treuesten Freunde in höchster Not zurück-lassen muß, den gefahrvollen Weg beschreitet, um ihnen Hilfe zu bringen, von den Schrecken der Berge umdräut wird, den Panzer wegwerfen, das Roß schleppen muß, wie sich ein Donnern gewaltig ihm anmeldet, sich das große Meer schrecklich schön vor ihm öffnet und das tosende Lied der Brandung ihn mehr und mehr einspinnt, wie er dem Zauber des Wassers, der entwaffnenden Macht der Tiefe gänzlich verfällt und die Schreck-bilder seiner Seele sich zum holden Traumgespinst wandeln, das ihn schmeichelnd ent-rückt und umfängt, ihn erleichtert und stärkt, ihm neuen Mut, Kraft und Zuversicht auf seinen ferneren Lebensweg gibt, das ist mit der gleichen Feinheit wie die Begegnung mit Kalypso und mit Leukothea in die Odyssee eingefügt, gewährt uns nochmals einen wirklichen Blick ins Wesen der Entrückung und läßt uns demgemäß auch den Charakter der Meerminne besser verstehen.

Überblicken wir nun die vier Sagen zusammen, so fällt vor allem andern wieder die große Bedeutung des Wassers ins Auge. Das Wasser ist Anfang, Mitte und Ende. Die Nixe führt ins Leben ein; Geliebte und Mutter zugleich, steht sie nachher dem Helden bei, schützt ihn, pflegt seine Wunden, sagt ihm die Zukunft voraus, und hilfreich erscheint sie noch in der Sterbestunde. Sie lebt, selber um ihn werbend, eine Zeitlang mit ihm, und stets ist das die Zeit größten Ruhms, Reichtums und Glücks für den Helden. Aber ihr Leben gehört dem Allgemeinen, darum muß sie zurück in ihr Element. Doch taucht sie beim Gedenken wieder auf. Hat sie dem sterblichen Manne Kinder geschenkt, so wacht sie auch in der Ferne noch über ihnen, stillt sie, pflegt sie und steht ihnen bei auf dem Lebenswege. Als Schützerin des Fürstenhauses von Kleve, das sich vom Schwanritter herleitet, geht die weiße Frau trauernd im Schwanenturm des Schlosses um und zeigt sich jedesmal, wenn aus der Familie jemand vom Tode gezeichnet ist[1]. Die Sage ist spät, aber ein echtes Überbleibsel früheren Glaubens.

Die Nixe hat Schwanengestalt oder besser ein Schwanenverwandlungshemd, und ihre Kinder sind Schwäne. Schwerverständliche Züge der mittelalterlichen Dichtung erhalten jetzt Licht. Das Grimm-Märchen erklärt den Schwanenflügel des jüngsten der sieben Brüder aus dem noch nicht fertig gewordenen Ärmel seines Entwandlungshemdchens. Ärmel und Fittich entsprechen sich, aber nur der Fittich hat die klare schirmende Bedeu-

[1] Noch 1815 sind in Kleve davon amtliche Protokolle aufgenommen worden; H. Pick, Die Schwanenburg zu Cleve, 1925, 16ff. Merkwürdig ist, daß die bekannte weiße Frau des Ber-liner Schlosses zum erstenmal im Jahr 1625 vor dem Tod der Kurfürstin Anna spukt, die ihrem Gatten Johann Sigismund Kleve als Erbe zugebracht hatte; von der Hagen, Schwanensage 574.

tung. So begreift man den Zug, daß die Ritter des Minnedienstes, um sich in Gefahren zu schützen, auf ihren Fahrten einen Ärmel der Geliebten mitführten (S. 250), und ver-steht, daß die Nixe im Schwanenmärchen an der Quelle ihren langen Ärmel über den schlafenden Helden hält (S. 262): sie ist eine Wasserfeine, und der Ärmel ersetzt den früheren Schwanenflügel.

Das Verhältnis des Ritters zur Nixe ist Nähe und Ferne, Wunsch- und Minne-beziehung wie beim Staufenberger, Beziehung zum längst Vergangenen (Mutter) und zum neu sich ankündenden Geschehen, innigste Hingegebenheit an das Schicksal, das aus dem Wasser ihm traumhaft-wirklich entgegentritt. Genau decken sich damit unsre alten Bezeichnungen für diese Brunnen- und Wasserfrauen: Wünschelweiber (S. 258$_3$), Meerminne (vgl. auch Sigeminne) und Wasserfeine oder Wasserfei (unter romanischem Einfluß aus lat. fata „Schicksalskünderin").

So bestätigt sich denn, daß das Wasser das Element der Entrückung heißen müsse, und zwar einer Minneentrückung, der das geschaute Bild im lockendsten Zauber der Schön-heit entgegentritt. Ledig der Schrecken des furchtbaren Meerungeheuers, entschuppt sich die liebliche Sigeminne vor Wolfdietrich, berückend, entrückend und ihn magisch um-schleiernd, daß Jahre im Augenblick vor ihm abrinnen. Von Karl dem Großen berichtet eine Überlieferung des 13. Jahrhunderts ein merkwürdiges Verhältnis zu einer Fee (fata) oder Nixe (nimpha) in Aachen, die stets auflebte, wenn er herankam und wieder-um totlag, wenn er von ihr ging, bis er einst ein Goldkorn unter ihrer Zunge entdeckte, das er ihr nehmen ließ, worauf sie nie mehr ins Leben kehrte[1]. Offensichtlich ist das die Urform der S. 141 aufgeführten Sage, und die Geliebte des Landesherrschers gibt sich uns hier als Nixe zu erkennen. Wenn der berühmte Ring mit dem Edelstein, der Karl an den See und die Gattin bindet, eigentlich das Geschenk einer Seeschlange ist zum Danke dafür, daß der Kaiser ihr Nest vor einer garstigen Kröte schützte, so spricht daraus wieder dieselbe Wasserbeziehung, die nachdrücklich in der Überlieferung betont ist, daß Karl am Orte des Schlangennestes in Zürich die Wasserkirche erbauen ließ. Auch seinen höchsten christlichen Herrscher konnte sich das Volk nicht anders als in Verbindung mit einer Wasserfeine denken, von der er seine Minnekraft hatte und die er mit dem doppel-ten Bau der Zürcher Kirche und des Aachener Münsters ehrte.

Jetzt wird es vielleicht verständlich, warum in fast alle Heldenlieder dieses merkwür-dige Meerminnenabenteuer eingeschoben ist[2], und verständlich wohl auch, warum sich in den Wohnstuben des Mittelalters noch bis ins 17., 18. Jahrhundert hinein gewöhn-lich eine Wasserfrau, halb schuppiger Fisch und gleißender Wurm, halb aber holdselige Maid, als Schmuck oder Leuchterträger über dem Tisch angebracht findet. Von neuem tritt uns in dieser Wasserbeziehung die Häufigkeit der Verzückung in damaliger Zeit

[1] Grimm, My 361$_3$, das Goldkorn mit Bezug auf den mittelalterlichen Namen von Aachen Aquisgranum; in diesem Punkt haben wohl die andern Fassungen (Ring) das ältere. —

[2] Vgl. auch das Aborfragment ZfdA V 6ff.

und vor allem auch deren maßgebende, mythenschaffende, wertbestimmende Bedeutung entgegen, angesichts deren der Satz wohl gerechtfertigt erscheint, daß Gesichte tiefster Minneentrückung Kern, Wesen und letztes Ziel der heldischen Religion der Germanen ausmachen.

Über den Schwan ist das Nötige nun bereits gesagt. Er ist die erscheinende Seele des Wassers wie die Nixe, die Walkyre und daher deren beider Verwandlungsform. Scharf stellt die Schwanrittersage seine walkyrische Bedeutung ins Licht, uns gleichzeitig nochmals den Fylgiencharakter der walkyrischen Schutzgeister und deren Ursprung aus dem Allgemeinen (Nixengeburt der Schwäne) bestätigend. Auch was Märchen und Sage von den Schwänen weiter berichten, steht ganz in Übereinstimmung mit den früher entwickelten nordischen Vorstellungen. Das gilt zumal von den Schwanenhemden, wie sie das Grimmsche Märchen (Nr. 49) noch klarer als die älteren Fassungen erhalten hat. „Kleine weißseidene Hemdchen", in die sie einen Zauber künstlich hineingenäht hat, wirft darin die böse Stiefmutter den Kindern der Königin über, und sofort werden sie in Schwäne verwandelt. „Sie aber bliesen", heißt es bei der allabendlichen Entwandlung, die ihnen gegönnt ist, „einander an und bliesen sich alle Federn ab, und ihre Schwanenhaut streifte sich ab wie ein Hemd". Unser Wort Hemd (<*hamiþia), wissen wir, gehört zum an. Wort hamr „Gestalt, Seele, Schutzgeist, Haut, Hülle, Kleidung" und zu hamast „die Hülle wechseln, in Berserkerwut geraten, sich verwandeln, entrückt werden". In der Gegend, wo unser Märchen am besten bezeugt ist, zeugt das Wort hamelette „Glückshaut" (wallon., vgl. S. 43) von dem gleichen Glauben, und das Volk der niederrheinischen Chamaven hat sehr wahrscheinlich vom selben Wortstamm seinen Namen (S. 43_2). In Übereinstimmung mit dieser Wortgrundlage schildert die Edda die Verwandlung der Walkyren und Götter stets als ein Überziehen des Federhemdes. Neben den Hemden und gleicher Bedeutung fanden wir im Norden Verwandlungsringe (S. 44 und 49_6), ganz gleich, wie im Schwanenmärchen die Goldketten mit den Hemden wechseln. So fällt uns denn als Nebenergebnis zu, daß auch von dieser Seite das Märchen sich als gut germanisch darstellt.

Kennen wir den Schwan bereits als Bild für den Ausdruck höchster Schönheit und jener Liebesbeziehung, die den Helden mit seinem weiblichen Schutzgeist verbindet, so finden wir ihn jetzt in der weiteren Bedeutung eines Schicksalsvogels, nicht aber im Sinne eines Todesboten wie die Krähe, sondern eines Geleiters zum erfüllenden Ziel der vorgezeichneten Heldenbahn. Klar zeichnet die Schwanrittersage dabei wieder die Hingenommenheit des Helden im Schicksalsanfall. Eben ist der Ritter vom Vater in seinem Reich zum König gesetzt, da ertönt die Stimme des Schwanbruders laut, daß alle sich wundern, und Helias folgt ihr sogleich wie vom Drang innerer Notwendigkeit getrieben, denkt an nichts anderes mehr und zieht in die ungewisse Ferne für Jahre. Schlafend liegt er im Schiff, weiß nicht Ende und Ziel der Fahrt, aber der Schwan führt ihn gut an goldener Kette und weckt ihn mit seinem Ruf, da sie am Ort der Bestimmung

angekommen sind. Die Gräfin ihrerseits sieht das alles im Traum voraus, mit Zuversicht blickt sie dem Ende des schweren Gerichtstages entgegen. Dem Ritter ein Führer, ist der Schwan ihr ein Retter und Helfer. Aber sie selbst (oder die Tochter) stört nachher des geneigten Schicksals heimlichen Tritt mit der unerbetenen Frage nach dem Woher, und allsogleich versinkt das Glück, der Schwan ist wieder zur Stelle und führt den Ritter ins Feenland seiner Herkunft zurück.

Es ist seine Wasserbeziehung, die dem Schwan diese Schicksalsbedeutung gegeben, darum wechselt er auch mit andern weißen Wasservögeln, der Gans, der Ente und teilweise mit dem Storch. Aber gleichzeitig hat sein eigenartiger, hornstoßähnlicher Ruf diese Bedeutung befördern müssen. Einem Zeitalter, gewohnt an Kämpfe und Krieg, und einem Volksstamm, der in Sprache und Dichtung nicht süßes Melos, sondern das Mark, die Kraft und gestoßene Wucht suchte, tönte dieser Ruf als Gesang[1], deutlicher als Lied der Norne und als Stimme des Wechseljahres der Erde, verkündigend im frühesten Lenz den Aufbruch des Eises, die Frühjahrswinde, den Minnebecher und Kampf und Krieg, im Herbst aber Winterkälte, Erstarrung und Tod. Diesen Sinn hat das Kommen und Gehen der Schwäne im Schwanenmärchen, ihr Wandeln und Entwandeln, ihr liebendes Anschmiegen an die Schwester und ihr schmerzvolles Singen, als ihnen die goldenen Ketten genommen sind, das harte Geschick ihrer Aussetzung und ihr sicheres Zurückfinden zur Mutter zurück. Und diesen Sinn haben auch die Mädchen aus Süden im Wölundlied, deren Erscheinen Glück bringt und Freude, und die tiefbekümmert die drei Brüder zurücklassen, da sie im Herbst wieder südwärts ziehen. Aber sie sind dem Helden zugleich der Mahnruf seiner Kriegerbestimmung. Als König Fridleif in der Nacht vor einer Seeschlacht an der norwegischen Küste auf Kundschaft zieht, hört er drei Schwäne über sich rauschen und singen von der Knechtschaft Hedins aus Telemark, den ein dreileibiger Riese im Boote geraubt. Er fordert den Riesen, besiegt ihn im Kampf, errettet den Knaben und zieht dann zur Schlacht gegen die Norweger, die ihm den Sieg bringt[2].

Eindrucksvoller ist nirgends die entscheidende Schicksalsbedeutung des Schwanenrufs gekennzeichnet als in der Hochgerichtsszene der Schwanrittersage, da die bange Stille den Tod der Gräfin unabwendbar heranzuziehen scheint und von Augenblick zu Augenblick die Hoffnung mehr schwindet, bis der Ruf des Schwans wie ein Donnerschlag ein-

[1] Saxo 35 canorus olor. Njörd rühmt den süßen Gesang des Schwans Gylf. 23. Heute noch heißt er Singschwan, aber das Wort Schwan selber leitet man her von ai. *svan „rauschen", lat. sonare „tönen". Vom Gesang der Schwäne sagt Bengt Berg (Tookern, der See der wilden Schwäne, S. 22): „Man erzählte von Schwänen, die, als sie während eines starken Winters eingefroren waren und zu Tode hungerten, singend auf dem Eise standen, bis sie bewußtlos wurden. Die Jäger wissen auch, daß Vögel mit so hohen Tonlagen wie der Singschwan mit ihren letzten Atemzügen starke Töne von sich geben… Eigentlich kann man die Stimme eines einzelnen Schwanes niemals als Gesang bezeichnen. Der Singschwan ruft nur mit hoher, tönender Stimme. Der Ruf gleicht einem kurzen, klaren Hornstoß." — [2] Saxo 178 ff.

fährt und die Spannung einer unvorhergesehenen Lösung entgegenführt. Damit ist zugleich auch die Bedeutung des wunderbaren Hornes gegeben, welches der Schwanritter mit sich führt. Sein Klang ist heilbringend wie das Erscheinen des Schwans; aber es ist überhaupt nur eine Doppelung des Schwanenbildes, ein anderer Ausdruck für den Mahnruf der freundlichen Norn.

Wir erinnern uns jetzt der beiden weißen Schwäne auf dem Brunnen der Urd. Deutsche Sagen erzählen ganz ähnlich von einem Schwan, der auf dem See eines hohlen Berges schwimmend einen Ring im Schnabel hält: läßt er ihn fallen, so geht die Erde unter[1]. Denn unwiederbringlich weichen dann die Pole auseinander. Der Schwan hält die heiligste Mitte des Lebens. Aus der Wassertiefe bringt er die Kinder[2]. Seine schimmernde Weiße duldet nicht Makel noch Frevel. Darum werden Eide auf ihn abgelegt und zwei Schwäne mit Goldnetzen umspannt feierlich in England für die Gelübde hereingetragen[3]. In seiner Haltung ist Stolz und nie verleugneter Adel. „Wie ein Schwan auf der Woge" antwortet Brynhild in der Lohe dem um sie werbenden Helden[4]. Er ist kühn im Angriff, mutig in der Abwehr; wie einen Schild trägt er die Flügel, wenn er sich verteidigt. Er ist männlich und weiblich im Charakter und Wesen. Schirmend hält er den Fittich über seine Jungen. Der Pracht seines ausgespannten Gefieders kommt nichts anderes gleich. Pfeilesschnelle und blendender Glanz ist sein Flug, wenn er aufrauscht gewaltigen Flügelschlags, oder segelnd, einem Kreuze gleich, über den Himmel hinzieht.

Man wird sich jetzt nicht mehr wundern, seit der Bronzezeit den Schwan in der germanischen Kunst so oft dargestellt zu finden, ihm als vielbeliebte Wappen- und Helmzier zu begegnen und zwei Schwäne zu den Seiten des Lebensbaumes auf den Giebeln vor allem friesischer und tirolischer Bauernhäuser[5] häufig anzutreffen. Wenn noch heute Friesland und Belgien besonders reich sind an Schwanensagen, -namen und -bildern, so bestätigt das nochmals die besondere Bedeutung, die bei Friesen und Franken einstmals das Schwansymbol hatte. Ganz auf der lebendigen Überlieferung von Schwanenmärchen und Schwanrittersage gründet denn der einstmals angesehene mittelalterliche Schwanritterorden, dessen Abzeichen (sitzender Schwan an goldener Kette) schon an das Märchen gemahnt. Leider liegen Anfang und Ende dieses Ordens gänzlich im Dunkel. Nur das ist deutlich, daß die Herren von Kleve (die sagenhaften Abkömmlinge des Schwanritters) Hauptbeteiligte waren[6]. Man sieht in Wesen und Bestimmung des

[1] Grimm, My 356. — [2] Rügener Glaube; Von der Hagen, Schwanensage 519. — [3] Noch 1304 legte König Eduard I. feierlich dieses Gelübde ab; Von der Hagen 521. — [4] Völs. s., c. 29 (Thule XXI 100). — [5] In Friesland aufwärts, in Tirol gewöhnlich abwärts gewendet, bezwungen vom Kreuz, das dessen Stelle auf dem First einnimmt. — [6] Abbé Le Paige, angeblich Graf von Bar, der 1790 eine Geschichte dieses Ordens herausgab, berichtet, Rudolf von Habsburg habe bei der Hochzeit seiner Nichte Margareta von Kyburg mit Dietrich VIII. von Kleve (1275–1305) einige Grafen, darunter solche von Flandern und Brabant, zu erblichen Rittern des souveränen Schwanenordens von Kleve ernannt. Ganz aus der Luft gegriffen

Ordens hinein, wenn man hört, daß 1453 Adolf von Kleve, ein Neffe Philipps des Guten von Burgund, mit seinem ganzen Hofe zu Lille im Namen des Schwanritters zum Frauendienst ausrufen ließ und am Tage des Pfauenfestes, an welchem ritterliche Gelübde in Übung waren, gegen männiglich eine Lanze zu brechen versprach. Noch nach dem Absterben des Stammhauses machte 1615 Karl Gonzaga von Kleve, Herzog von Nemours, Anstrengungen, den Orden wiederherzustellen[1].

Den angeführten Sagen zufolge ist der Schwan nicht die einzige Wandlungsform der Nixe, gleichbedeutend steht vielmehr neben ihm die weiße Hinde oder der Hirsch[2]. Eine weiße Hinde führt den König im Schwanenmärchen zu der Nixe und säugt nachher die Kinder. Eine Hinde nährt Jungsigfrid im Wald und nährt der Genovefa Kind. Zweimal führt ein Hirsch Wieland-Friedrich zu der ihm bestimmten Nixe, und der gejagte Hirsch mit den goldenen Hörnern, der Wolfdietrich von Sigeminne wegzieht, ist offenbar von solchen Überlieferungen ein verderbter Abklang. Vom großen Theoderich erzählte die Sage, einst, da er in hohen Jahren im Bade gesessen, sei ein herrlicher Hirsch vorbeigesprungen. Im Bademantel schwang sich der König auf ein schwarzes Pferd und ritt dem Hirsch nach, nur gefolgt von einem Knappen auf dem Roß Blanke. Immer schneller ging die Jagd, der König entschwand den Blicken des Knappen und kam von der Jagd niemals wieder[3]. Nach der Vorrede zum Heldenbuch hieß eben des Berners erstes Weib Herttelin „Hirschlein", und man hat ähnlich den Namen von Parzivals Mutter Herzeloyde als Hirzhilde gedeutet[4].

Klar führen alle diese Beispiele vor Augen, auf was eingangs dieses Kapitels schon hingewiesen wurde: die gejagte Hinde führt zur Entrückung, zu jener höchsten Beglückung, welche die Sage als Begegnung mit der bräutlichen Nixen-Walkyre zeichnet. Auf Hindarfjall, dem „Hindinnenberg", liegt Brynhild im feurigen Wall und antwortet dem ihr nahenden Sigurd „wie ein Schwan von der Woge". Wer sollte länger zweifeln, daß das wirklich zusammengehörige Bilder eines Mythus sind, liegen sie auch in der zufälligen Überlieferung nun unklar und unausgeglichen nebeneinander? Ähnlich ist die vom Drachen bewachte, durch Ragnar Lodbrok befreite Thora „Burghirsch" (S. 245) zu verstehen; und ebenso Angelburg „aus der lichten Aue", die zweimal als

ist diese Angabe nicht, da aus der gleichen Zeit (Anfang des 14. Jahrhunderts) ein zu Bedburg gefundenes, heute in der Fürstengruftkapelle der katholischen Pfarrkirche zu Kleve aufgestelltes Grabdenkmal des Grafen Arnold II. von Kleve mit dem schlummernden Schwan zu Füßen stammt (freundliche Mitteilung von Dr. H. Pick in Kleve). Damals ist also sicher die Schwanrittersage für das Haus Kleve schon in Anspruch genommen worden. Die Habsburger andererseits haben als Helmzier des Wappens zwei Schwäne mit Goldringen im Schnabel (Graesse, Geschlechtssagen, S. 57). — [1] Reiffenberg, Chev. au cygne XXXIIf. — [2] Die Sagen schwanken, vgl. den Wechsel in S. 258_2 und den Hirsch in der Wieland- und Wolfdietrichsage. Die Thora der Ragnar Lodbrokssaga hat den Beinamen Borgarhjört „Hirsch der Burg", Th. XXI 143. — [3] Thidr.s. Th. XXII 459. — [4] C. Pschmadt, Die Sage von der verfolgten Hinde. Diss. Greifswald 1911, 67_5.

Hirsch sich jagen läßt und dann in Holdseligkeit dem Wieland=Friedrich offenbar wird, das zweitemal als badende Nixe; die Schwanfrau im Märchen und Sigeminne schließen sich an, endlich Iphigeneia=Helena, die mit Achill nach Leuke entrückt wird. Die Dietrichsage stellt die Entrückung im Tode dar, darum hat sie die Begegnung mit der Nixe nicht mehr, die Hinde aber noch wohlerhalten und in dem Roß Blanke einen Hinweis auf das Glanzwunder. Ähnlich wird Friedrich Rotbart auf der Jagd entrückt (S. 135), und von Widga=Witege, dem Wielandsohn, erzählt die Thidrekssaga, wie er in atemloser Hetze von Dietrich verfolgt wurde vom Schlachtfeld bei Gronsport die Mosel entlang abwärts bis ans Meer. Zornig warf Dietrich seinen Spieß nach ihm, aber Widga verschwand in der Flut, wo ihn nach den deutschen Epen Waghild, seine Ahnmutter, aufnahm[1]. Auch hier hat ganz offensichtlich die Kirche überall nur altheimische Überlieferungen umgedeutet, wenn sie von Hubertus, Eustachius, Felix Valois das Glanzwunder mit dem Hirsch auf der Jagd erzählen und die Waldfrauen Ida und Genoveva mit Hirsch und Hinde darstellen ließ. Ihre Legenden sind Plagiate, so gut wie es von der Genovevaerzählung nachgewiesen wurde (S. 269), und es ist denn kein Zufall, daß gerade Alt=Lothringen Hauptverehrungsgebiet dieser Heiligen ist (Hubertus gilt als Bischof von Lüttich). Sie gliedern sich ganz in die alte Überlieferung dieser Landschaften ein und sind als Jäger der glanzstrahlenden Hirschhinde sprechende Zeugen für die lang nachwirkende Gewalt heidnischen Entrückungsglaubens.

Wenn wir früher eine Stufenreihe aufstellten, in der sich die Entrückung mählich verwirkliche, bis aus tiefster Nacht das Licht aufleuchte, so finden wir im Schwanenmythus auch davon die klare Andeutung. Die Verwandlung in Schwäne ist darin ja nur die höhere Stufe, und als Hunde werden die Söhne geboren. Ist das Verleumdung nach der Erzählung des Märchens, so geben die davon abhängigen Stamm= und Haussagen den Beweis, daß diesem Zug ursprünglich ein anderer Sinn unterlag. Denn sollten sich um einer entehrenden Verleumdung willen die Welfenherzöge, die Herren von Collenberg, Wenkheim, Verona, Hunde oder Wölfe genannt haben? Das ist sehr unwahrscheinlich und eher anzunehmen, daß der vielbeliebte Name ihnen ruhmvoll klang. Wir wissen längst, welcher Ruhm den Germanen im Namen Hund oder Wolf lag, der Ruhm und Anreiz zum Berserkergang, mit dem für den Krieger die Entrückung beginnt. Auf diesen Ausgangspunkt weisen die Hunde des Mythus, und ohne weitere Bedeutung bleibt der Zug in der Folge nur darum, weil dieser Mythus nicht mehr die wilden Erregungen des rasenden Ausbruchs, sondern dessen letzte Phasen in der Vollendung des Helden zum Gegenstand hat.

Beginnt doch das Schwanenmärchen gleich mit der Jagd auf die weiße Hinde, die den König zur Nixe und Schwanfrau führt! Wer aber ist nun dieser König, der die Nixe freit und die Heldensöhne von ihr erhält, alle gleich an Alter, Tapferkeit, Abenteuerlust,

[1] Th. XXII 365 und Rabenschl. 964.

alle glanzberühmt, Hunde und Schwäne zugleich, alle Weithinfahrer, als Schwan=Ritter den Weltkreis umsegelnd und doch durch tiefe Minne an den Vater gefesselt, von ihm immer wieder angezogen und in besondere Hut genommen! Es ist wohl nicht mehr zu kühn, durch den Schleier des gesunkenen Märchens die Züge Wodans zu erkennen, Wodans des Jägers, des Burgherrn, des Herrn von Walhall.

Denn nicht alle Vergleichspunkte sind mit den genannten schon erschöpft. Der wilde Jäger jagt in den Sagen oftmals einen Hirsch oder eine Hinde (S. 83). Nach der nordischen Gautrekssaga verirrt sich der König Gauti auf der Hirschjagd im Wald, kehrt in einem Bauerngehöft ein und zeugt mit des Bauern Tochter den nachmaligen König Gautrek. In der späteren Sage[1] gilt Gauti als ein Sohn Odins (zu dessen Beinamen Gaut vgl. S. 309_3) – nicht ganz willkürlich, sondern im Anschluß an die vielen Werbesagen, die vom wilden Jäger erzählt werden (S. 84). – Wenn im Märchen die Königin Nixe als Hündin verrufen wird, so kennt auch der Norden ein Abenteuer Odins mit einer Hündin[2], und wie der König seine junge Gattin verläßt und für Jahre hinaus auf Heerfahrt zieht, so ist Odin jahrelang von Frigg oder Freyja fern. – Aus einem Becher, gebessert aus dem unvergänglichen Nixengold, trinkt der König im Märchen wie nach den Sagen der Kaiser im Berg. – Mit ihm in der Burg wohnt der Schmied Wieland=Thor, der gewöhnliche Beisitzer Wodans.

Wenn im übrigen nicht alles so verläuft wie in den nordischen Mythen, so ist nachdrücklich daran zu erinnern, daß es sich um eine südgermanische Überlieferung handelt und diese uns nicht in der reinen Urgestalt, sondern zum Märchen gesunken und entkleidet der Züge, die christlichen Gemütern ein Anstoß sein konnten, erhalten ist.

Daß es sich um einen Mythus vom Anfang und Endziel des Heldenstrebens handelt, erweist die niederlothringische Fassung (S. 262), die feste Verbindung des Märchens mit der Schwanrittersage und nicht zum mindesten auch die bedeutsame spätere Verknüpfung des Lothringerritters Garin li Loherains („Warin der Lothringer", wie Lohengrin aufzulösen ist) mit der Gralsburg, die aus Wesensähnlichkeit der beiderseitigen (spanischen und lothringischen) Urmythe erfolgte, ohne daß hier auf diese wichtige Andeutung der Sage eingegangen werden kann.

Die Inselburg der Schwäne ist der Ort der Entrückten, zu dem selbst der König nach der Grimmschen Fassung nur mit Hilfe des entrückenden Garnknäuels[3] hinfindet. Als Schwäne kehren die Wunschsöhne Wodans, die auserwählten Glanzhelden zu ihrem Vater zurück[4], der goldene Ring ist ihr Vollendungszeichen und die Herkunft

[1] Nach W. Ranisch, Die Gautrekssaga, Palaestra 11, 1900, S. IL wäre der Zug aus der Bósasaga in die Gautrekssaga hereingekommen. — [2] Hav. 95ff. — [3] Diese Bedeutung des Knäuels erhellt aus der Sage von der Entrückung König Karls des Dicken bei Grimm, DS 467. Man braucht ein Zwirnknäuel auch zur Weissagung in der Christnacht, Grimm, DS Nr. 117. Ein Rest davon sind unsere Wunderknäuel. — [4] Ein lebendiges Zeugnis dieses Glaubens sind noch die beliebten Schwanenflügel auf Helmen und Wappenköpfen im Mittelalter.

von der Nixe die Bürgschaft ihrer Wiedergeburt. Anfang und Ende schließt sich in eines zusammen: in der Himmelsburg endigt die Fahrt des Helden, aber von ihr gehen auch wieder die Söhne aus, die bestimmt sind, am kosmischen Kreislauf mitzuweben und als Helden, wie Sigfrid, durch Minnekraft den Eisenpanzer des Daseins zu lösen.

Und die Verstirnung? Auch diese kommt klar und deutlich im Märchen zum Ausdruck. Denn in der Fassung bei Grimm sucht ja das Schwesterlein am Himmel nach seinen Brüdern, es trägt selber einen goldenen Stern an der Stirn, fragt Sonne und Mond nach seinen Brüdern und erhält endlich vom Morgenstern freundliche Auskunft. Ja es hängt offensichtlich damit zusammen, wenn besonders hervorgehoben wird, es habe ein Stühlchen auf seine Wanderschaft mitgenommen, denn es ist eine den Germanen eigentümliche Vorstellungsweise, daß jeder Stern am Himmelsrund auf einem Sesselchen sitze[1], wie es denn genau daran anschließend in unserem Märchen heißt: „Jeder Stern (zu dem das Schwesterlein kommt) saß auf seinem besonderen Stühlchen." Daß diese Züge alt sind, beweist der Name Stella in der mittelalterlichen italienischen Übersetzung (S. 263) und zeigt der Zug in der Fassung des Johannes, daß die Quellnixe nachts an den Sternen sich abliest, daß sie empfangen habe und sieben Kinder zumal ans Licht bringen werde (S. 258). Es kann hier nicht mehr gezeigt werden, wie nicht nur auf irgendeine Verstirnung, sondern auf ganz bestimmte Himmelsbilder damit angespielt wird, aber das Gesagte genügt, um zu verstehen, was es nun wohl besagen will, wenn das Schwesterlein auf hohem Baume sitzend aus Sternenblumen den Brüdern die Hemden näht: Sternkleider sind die Hemden, Hüllen oder Seelen der Helden, und die Minne der Schwester, aufopferungsvollste, treueste Minne, webt ihre Verstirnung!

An letzter Stelle nannten wir unter den Entrückungssymbolen die Seerose. Spräche nicht die uralte Heiligkeit dieses Symbols vernehmlich aus wichtigsten Mythen der alten Völker (darüber an anderm Orte), wir könnten sie erschließen daraus, daß das Volk im Brechen und Tragen dieser Blumen noch heute in der Rhein- und der Rhonegegend sehr vorsichtig ist[2]. Wer eine solche in der Hand haltend fällt, bekommt die fallende Sucht (die „heilige Krankheit" bei den Griechen).

Ein wertvolleres Zeugnis besitzen wir von den alten Friesen. Von ihnen weiß die Überlieferung, daß sie sieben rote Seeblätter im Wappen führten, welche auf drei schräg

[1] Grimm, My 584. — [2] In der Rheingegend darf man sie nur unter schützenden Zauberformeln pflücken (Wuttke-Meyer § 133). Bei Noville am Ausfluß der Rhone aus dem Genfersee herrscht der Glaube, daß, wer die weißen oder gelben Seerosen der Wassernixe Fenetta pflücke, noch im selben Jahr sterben müsse, und man erzählt von einem Mädchen, welches wahnsinnig wurde, weil es den Geliebten zu dem Frevel veranlaßte, und ihm nach Jahresfrist nachstarb, da er wirklich mit dem Tode hatte büßen müssen. M. Lienert, Schweiz. Sagen und Heldengesch. 16. Aufl. 252.

über den blauen Schild hinlaufenden Wasserbändern angeordnet waren[1], und sie glaubten in diesem Zeichen Sieg zu gewinnen[2]. Die Chronistennachricht ist unverdächtig, da schon im Gudrunlied[3] Herwîc von Sêwen oder Sêlanden eine wolkenblaue Fahne führt und sêbleter dar inne swebent. Dem ebengenannten Herwig von Seeland fliegt ein Seevogel voraus und meldet Gudrun am Strand, daß das Ende ihrer langen Knechtschaft gekommen sei.

Eine zweite Überlieferung führt ins Gebiet des friesischen Stammes und zeugt von genauerer Beobachtung der Blume. In die im Mittelalter weitverbreitete Legende von der Meerfahrt des irischen Abtes Brandan hat der frühe niederländische Bearbeiter einen Zug eingeschoben, den er sicher volkstümlicher Überlieferung entnahm: Brandan begegnet in der See einem daumenlangen Mann (Däumling), der auf einem Blatt schwamm, mit der Rechten ein Näpfchen, mit der Linken einen Griffel haltend. Den Griffel steckte er in die See und ließ davon Wasser in den Napf triefen. War der Napf voll, so goß er ihn aus und füllte dann von neuem. Bis auf den Jüngsten Tag war ihm auferlegt, auf diese Weise die See zu messen[4].

Wenn das Bild der Seeblätter auf der Fahne vorangetragen wurde, so war es den Friesen heiligstes Stammeszeichen. Denn wir wissen es längst und könnten es bis in jüngste Zeiten hinab verfolgen, daß die Germanen ihr wichtigstes Weihtum im Schicksalsgewebe der Fahne sahen und demgemäß durchwegs und mit viel Folgestrenge die ihnen wesentlichen Schicksalstiere, den Adler, den Drachen, den Löwen, den Schwan, auf ihren Fahnen anbrachten. Seeblatt und Seerose gliedern sich dieser Reihe als krönender Abschluß an. Denn Schicksalsbedeutung hat die Wasserrose ja auch in der fränkischen Sage, nach der sie dem einjährigen Wolfdietrich zum Entscheid über Leben und Tod gesetzt ist (S. 275), und verrät nun die Unwahrscheinlichkeit dieser Szene deutlich deren mythischen Hintergrund und in der Doppelläufigkeit ihrer Anlage, daß die Rosen als das Gegenbild der nächtlichen Wölfe, Bären, Eber zu verstehen sind, so ist mit dem Symbol offensichtlich das Ende der Laufbahn vorbezeichnet, das über dem feuchten Abgrund strahlend in nicht zu berührender Ferne vor dem Helden steht.

Als Sternblume hat die Seerose Sternenverwandtschaft, als weißschimmernde Königin unter den Wasserblumen Verwandtschaft mit dem Schwan. Eben die Friesen be-

[1] Grimm, My 545_1 aus Mart. Hamconii Frisia, 1620, p. 7 u. 83:

Terna in caeruleo spumantia flumina campo
Nymphaeae foliis septem rubicantibus herbae
Consita: naturam gentis signantibus atque
Septifidae terrae...

vgl. auch Bernd, Die allg. Wappenwiss. 1849 II 223ff., wo die Wappen der alten Geschlechter mit Seeblättern aufgezählt sind. — [2] J. H. Halbertsma, Het buddhisme en zijn stichter, 1843, S. 3, 10; W. d. Bergh, Volksoverlev., S. 33, 41, 110. — [3] V. 1373. — [4] Grimm, My 373 aus Blommaerts Oudvlaemsche Gedichten I 118b, II 26a; vgl. dazu das Mädchen, das auf den Blättern der Wasserlilie über den Wellen schwebt bei Müllenhoff, Schl. S. Nr. 454.

tonten diese Beziehung, wenn sie die Wasserrose Schwanblume nannten. Wenn sie aus Gründen gestalthafter Ähnlichkeit auch Rose und Lilie (Wasserlilie) heißt, so gab das Übergänge zu diesen beiden andern, auf Wappen wieder bedeutsam hervortretenden Symbolblumen, die in den Sagen teils als Ersatz für die Seerose, teils ergänzend neben sie treten. Am verbreitetsten sind im Volk die Namen Nixblume, Näckblad (Nixblatt), Nökkerose (Nixrose), Wassermännchen, Muhme oder Mummel[1], womit auch die griechische Bezeichnung Nymphaea übereinkommt. Darnach muß die Seerose eine Erscheinungsform der auftauchenden, badenden (Nix zu gr. νίπτω „sich waschen, baden"[2]) und ihre Goldhaare kämmenden Nixe selber heißen, und wir erinnern uns hier, wie die Volkssage Wassernixen und Nixblumen in enge Verbindung zu setzen pflegt (S. 223).

Diese inneren Beziehungen und die bei Friesen und Rheinfranken bezeugte Heiligkeit der Seerose geben uns das Recht, im Wesen und Werden dieser Blume nach einer letzten zusammenfassenden Deutung des Schwanenmythus zu suchen. Das Wort braucht nur ausgesprochen zu werden und allsogleich scheint sich der Sinn unseres Märchens blattweise zu entfalten und bis ins Innerste aufzuschließen:

Träumend ruht, gefangen im Panzer des dunklen Kelchs, die Knospe der Wasserrose auf dem Spiegel des Sees. Vom Kusse der Sonne geweckt, öffnet sie sich eines Frühsommermorgens. Die Nesteln der Schulter lösen sich, die braungrünen Hüllblätter fallen, und schimmernder Schöne entsteigt ihnen die Nixblume, im Tau des Morgens zu baden. Vom Geheimnis der Zeugung umschauert – nur darum ihr Aufblühen – prangt sie auf der spiegelklaren Flut, Rose, Lilie und Stern (Rose und Stella heißen Tochter und Königin-Nixe im Märchen), stella maris, helleuchtender Morgenstern und schaumgeborene Aphrodite zugleich. Ihre Kinder, ungezählt wie alle Geburten der Erde, des Wassers, sind die männlich besamenden Staub- und die Kronblätter um die eine dauernde, weiblich empfangende Narbe herum. Sie sind schön alle wie die Mutter und tragen schimmernde Linnenhemdchen. Um ihren elfenbeinweißen Hals ruht die Goldkette, wie die Staubblätter in goldenen Ringen den Fruchtkopf der Blüte umkreisen und die inneren Kronblätter auf den Schultern goldene Kämme tragen. Sie wandeln sich in Schwäne, die, ähnlichen atlasseidenen Gefieders, zur Wasserumgebung der Blume gehören und ihr bei den Friesen den Namen gaben; wandeln sich, denn, ein Urbild pflanzlicher Metamorphose, zeigt die Wasserrose Kelch-, Blumen- und Staubblätter stufenweise ineinander übergehend, und unter den Tieren sucht die schwimmende Larve der Wasserjungfer besonders gern die Knospe der Seerose auf, wenn sie sich verwandelt und die feingliedrige Libelle der grauen Hülle entsteigt.

Doch kurz ist das Leben der männlichen Blütenteile; Räuber holen ihnen ihr Kettengold. Damit erlischt ihre Kraft der Verwandlung; sie lösen sich auf und müssen dahin. Schnell sinkt alles Männliche in den Tod; unsterblich ist nur die Mutter. Aber das

[1] Grimm, My 545; Beschreibung der Nymphaeaceen bei G. Hegi, Illustr. Flora von Mitteleuropa III 1, 438–48, wo auch über die Namen Ausführliches. — [2] Kluge s. v. Nix.

Schwesterlein bewahrt das Gold; es spielt mit den Ringen im Schoß als die ruhende Mitte der um sie her sich vergnügenden Brüder, und gehen ihr auch deren Ketten verloren, die eigene kann ihr nicht genommen werden (S. 259). Doch auch der Mutter Leben ist ewiger Zustandswechsel: sie altert im Herbst, erstarrt und wird fahl, im Frühjahr verjüngt sie sich wieder; zur Tiefe sinkt ihr Leben mit Einbruch der Winternacht, um mit der wachsenden Sonne wieder aufzusteigen. Sie hat ihre lichte und dunkle Seite. Dennoch bleibt sie eins im Wechsel der Pole. Das Mädchen ist die Mutter, und die Mutter ist die böse Königsmutter; so meint es das Märchen, wenn nach der Grimmschen Fassung der König um die eigene Tochter freit. Bis zur Brust wird die Mutter im Schloßhof eingegraben, und wie die weibliche Blüte auch endlich zergeht und die Frucht auseinanderfällt, so schrumpft ihre Haut, und die Kleider fallen ihr in Fetzen nieder (S. 259). Sie duldet und leidet lange Tage und Jahre; doch kommt ihr Rechtfertigung von den eigenen Kindern, sobald sie im Dunkel herangewachsen und nun im Licht für sie zeugen können. Um die Pfingstzeit eilen sie zu ihrer Erlösung herbei, und die Grube oder den Scheiterhaufen, den sie der jungen Königin zugedacht, muß die böse Königsmutter nun selber besteigen (S. 261). So wechseln die Pole der Herrschaft, des Lichts und der Finsternis. Der befreiten Königin aber bringen warme Bäder, Würzen und Salben bald die frühere Jugendfrische wieder.

In einer ganzen Reihe weiterer Züge scheint das Märchen mit dem Bilde der Blume zu spielen: wie ihre mohnkapselartige Frucht eine strahlige Narbe trägt, die in Rosettenform sich ausbreitet, so ist auf dem Haupte der eingegrabenen Nixe ein Becken aufgestellt und das hergelaufene Volk schmarotzender Vögel gewiesen, sich täglich darin die Hände zu waschen. – Die Burg selber, in der Einsamkeit unendlicher Wälder über dem Wasserring hängend, wird dem Erzähler gleichsam ein Bild dieser Blume, da er den Eintritt der jungen Herrin in das Wasserschloß schildert. – Nur einen Sinn unter Beziehung auf das Wunder pflanzlicher Lebenserneuerung erhält aber vollends das Ringmotiv. Mit den Ketten soll der Goldschmied den zersprungenen Fuß des königlichen Bechers ausbessern (S. 262), oder alle zusammenschmelzen, um einen Napf, eine Schale daraus zu fertigen (S. 259). Für das eine Narbengefäß scheint das Pollengold aller Staubgefäßringe bestimmt, aber die Natur ist sparsam im Verschwenden: ein Pollenkorn genügt zur Befruchtung der Blüte; eine Kette leistet im Märchen den Dienst für die sechs (S. 262). Das Ringgold, die Wiegengabe der Fee, ist von der Art wie das Pollengold: es läßt sich nicht schmelzen, nicht brechen und wächst und mehrt sich unter den Händen, daß eine Kette soviel wie sechse wiegt. Im Pollengold liegt das Geheimnis, daß, kommt die Stunde, aus der einen Blüte ungezählte neue werden, jede mit einem eigenen Kranze von goldenen Beuteln. Unsichtbar in der Tiefe bereitet sich still das Wunder vor. Zuerst im Schoße der Erde und dann im Wasser lange verborgen wächst die Pflanze, bis sie in der wärmeren Zeit Blätter und Blüte als die erfüllende Krone ihres Daseins entwickelt. So verwahrt der Goldschmied die fünf unverarbeiteten Ketten,

und die Schale bleibt in der Hut seines Weibes oder der alten Königsmutter. Kommt aber die Zeit, da die Mutter aus der Grube aufsteigend sich wieder verjüngt, dann ist auch für die Schwäne die Erlösungsstunde nahe; das Mädchen wirft ihnen die Ketten um, und sie kehren zurück in ihr leibhaftes Sein.

Nur eine Kette erweist sich als brüchig, sie schmilzt im Feuer und dient dazu, den Becher des Königs zu fertigen. Ein Bruder kann nicht rückverwandelt werden. Deuteten Ketten und Hemden den Zusammenhang an zwischen Seele und Leib, der sich lockert im Schlaf, im Traum, im Außersichsein, immer doch so, daß die schweifende Seele wieder vom Leibe gebunden wird und hin und her zwischen Ferne und Nähe pendelt, so ist nun das Band des einen Bruders zerrissen, er kann zum Körper nicht mehr zurück, der Tod hat ihn an der schwachen Stelle getroffen, doch lebt seine Seele, schweift jetzt nur dauernd (daher die Flügel) und gehört dem Allgemeinen. Sie bleibt aber in Verbindung mit dem Geschicke der Brüder, ja verbindet sich enger dem Tapfersten und geht ganz jenes Verhältnis mit ihm ein, das wir von Walkyren und Meerfeinen kennen.

Wir entnehmen dieser Deutung des Märchens ein wichtiges Ergebnis für die Odinmythen. Ein wunderbarer Ring Draupnir, von Zwergen geschmiedet, ist im Besitz des Götterwalters. Draupnir ist „Tröpfler", denn er hat die Eigenschaft, daß von ihm jede neunte Nacht acht ebenso schwere Ringe herabtropfen. Als kostbarste Gabe legt Odin ihn auf Balders Holzstoß. Balder aber schickt ihn seinem Vater aus Hel wieder herauf. Im Auftrage Freys bietet ihn Skirnir der Geliebten des Fruchtbarkeitsgottes Gerd, doch weist sie ihn ab[1].

Den Tod Otters müssen Odin, Loki und Hönir mit Gold sühnen. Loki macht sich auf ins Schwarzalbenheim, er fängt den Zwerg Andwari als Fisch im Wasser und zwingt ihn, all sein Geld herauszugeben. Einen kleinen Goldring behält der Zwerg zurück und schiebt ihn in den Ärmel; denn der Ring hat die Kraft, das Geld wieder zu mehren. Da aber Loki auch diesen für sich nimmt, legt Andwari den Fluch darauf, daß der Ring jedem Besitzer das Leben kosten solle. Die Götter füllen den Otterbalg mit dem Gold. Den Ring möchte Odin zurückbehalten. Aber ein Barthaar Otters schaut noch aus dem Golde, und Odin muß es mit dem Ringe decken. Der Ring bringt Hreidmar den Tod von der Hand seiner Söhne. Um sich das Gold zu bewahren, legt sich Fafnir aus Rache darauf. Aber er wird von Sigurd erschlagen. Von Sigurd kommt der Ring an Brynhild, von Brynhild an die Burgunden. Alle Besitzer finden den Tod, und der Fluch endigt erst, da der Hort in den Rhein versenkt wird.

Die Ringe Draupnir und Andwaranaut sind vom selben Golde wie die Ketten der Schwankinder. Gabe der Zwerge aus Schwarzalbenheim sind die Ringe, Elfengabe die Ketten. Das Gold ist ganz anderer Art als das Metall unserer Berge. Es ist die quinta essentia, die das ganze Mittelalter so leidenschaftlich suchte, jene Lebenssubstanz, die im Pollengold – und im Eidotter – einzig sich sichtbar verwirklicht. Hier finden wir unser

[1] Skm 21, Gylf 49, Skaldsk 35.

Märchen mit den Göttermythen der Edda im Zusammenhang, und gleichzeitig schlägt es die Brücke zu jüngeren Sagen. Denn gleicher Bedeutung ist nun offenbar auch jener Stein und Ring Kaiser Karls (S. 279), den die Schlange ihm aus der Seetiefe brachte, der im Munde der Gattin und Nixe verborgen liegt und die Quellnymphe immer neu belebt, der den Leichnam der Gestorbenen noch lange vor Verwesung bewahrt, den Kaiser innigsten Gedenkens an seinen Inhaber fesselt und schließlich der Wassertiefe wieder zurückgegeben wird. Aus dem Gold wird im Märchen der Königsbecher gefertigt, in den Becher des Kaisers läßt die Schlange den Ring fallen, und wir kennen längst den häufig wiederkehrenden Sagenzug, daß das Fallenlassen des Rings in den Becher die Minne weckt, das Gedenken, das Wiedererkennen herbeiführt. Das Lebensgold ist das Band, welches Liebende zusammenhält (mit Andwaranaut wird Brynhild und nachher Krimhild von Sigurd beschenkt) und die Glieder der Sippe (durch die Kettenglieder sinnbildlich bezeichnet) eng aneinander bindet. Jetzt begreift sich erst, warum der albische Ring zum Königs- oder Sippenhort geschlagen wird, was er mit ihm zu tun hat und weshalb er aller Begierde weckt: daß der sippenbindende Ring, das Reichtum-, glück- und lebenskraftmehrende Kleinod beim Schatze ist, das erregt den Neid der andern, entfesselt ihre Begier, und erst in späteren, veräußerlichten Sagen treibt der leere Geld- und Besitzhunger sie alle zum Kampf gegeneinander.

Der Sippe eine Bürgschaft der Dauer, ist der Ring dem einzelnen Menschen ein Pandorageschenk. Wohl gewährt er ihm Glück ein Leben lang, aber den Tod kann er nicht von ihm abwehren; ein Fluch liegt darauf, und er bringt ihm das Ende: im Besitze des einzelnen ist der Ring sinnlos.

In der Sippe überlebt sich der einzelne und sieht im Sohne sich wiedergeboren, doch auch die Sippe kann untergehen, und der Geschlechter Fehde hat manchen Stamm schon ausgerottet. Auch der Sippe wird leicht der Ring zum Verhängnis.

Der König ist das Schicksal des Landes; das Glück des Volks und der Ertrag des Jahres verkörpert sich in ihm. In seinen Händen weiß das Volk am liebsten den Ring und den köstlichen Becher. Auch ihm aber ist nicht dauernde Macht über das Schicksal gegeben, und manches Herrschers Reich sank über Nacht.

Schadlos verwalten den Ring nur Götter und Alben, jene Mächte des Allgemeinen, an die der Tod nicht herankommt. Im Beowulf[1] vergräbt der letzte Nachkomme eines ruhmreichen Heldengeschlechts den Sippenschatz:

„Da den Helden nicht mehr   die Habe vergönnt ist,
So wahre du, Erde!   der Edlen Besitztum.
Sie erwarben auf dir   die gewaltigen Schätze…"

Mit diesen Worten vertraut er ihn der Erde, und ein furchtbarer Drache legt sich darüber. Dem Rhein gibt Sigfrid oder Hagen das Gold zurück, damit Alfen und Zwerge es wiederum nehmen, von denen es herkam. Karls Weisheit gab ihm das Gold in die

[1] 2210ff.

Hand, aber er versenkt es im See und baut an dem Ort, wo die Wasserminne ihn ansprach, die beiden Kirchen. Odins höhere Macht bezeichnet es, daß er den Ring ohne Fährnis trägt; aber auch Draupnir, der Zwerge Gabe, steigt auf und kehrt im Wechselrhythmus zur Erde zurück. Besonders schön bezeichnet der Odinmythus das Wachsen und seitliche Teilen der Geschlechterkette, das quirlartige Verzweigen des Hauptstammes wie bei der Tanne. Der Ring wird darnach gleichzeitig Symbol des Mehrens und zeitlichen Wachsens, des Ausbreitens und doch des engsten Zusammenhangs aller Glieder untereinander und aller Glieder mit dem Herz der Erde, wo der Schwan auf Wassern der Tiefe den Ring im Schnabel hält.

Aus diesem Vorstellungskreis geboren und in nachweislichem Zusammenhang mit den genannten Mythen und Sagen lebte durchs Mittelalter der Brauch, die Würdenträger des Reichs, die Vertreter des Königs, aber auch sonst Männer hohen Verdiensts mit goldenen Ketten auszuzeichnen. Beim ritterlichen Schwanenorden wie bei dem brandenburgischen Orden gleichen Namens hing vorn an der Kette der Schwan, der sinnvoll auf die Urbedeutung des Symbols zurückwies.

Oben wurde gesagt, die Lebenssubstanz des schatzmehrenden Goldes werde außer im Pollengold im Eidotter einzig sichtbar verwirklicht. Nun findet sich im gesamten Pflanzenreich nichts, was dem Ei in Form, Farbe, Größe auch nur annähernd so ähnlich käme wie die eben sich öffnende Seerosenknospe. Wer es gesehen, wie in der ersten Morgensonne aus der Schale des aufblätternden Kelches das vollendete Eirund tritt – auf den Wassern des Uranfangs stehend als Abbild des Kosmos –, wie das Ei sich öffnet, das erste Licht durch das runde, allmählich größer werdende Auge im Scheitelpunkt einfällt und in schimmernder Alabasterzelle der goldgelbe, strahlige Narbentisch sichtbar wird, im Kreis von den goldenen Speerträgern umstanden, so daß die lichte Blumenmitte sich zum goldfarbenen Kuppelschatzhaus wölbt, der staunt vor dem vollkommensten Ebenbild, das vom Ei die Natur hier gebildet, und staunt, daß, indem der Mantel sich öffnet und der Kreis aufflatternder Schwäne aus der Tiefe die Goldkrone hebt, sich das Mysterium von Empfängnis und Zeugung sinnbildlich-wirklich entfaltet. Hier gilt das Wort Eichendorffs:

Und was sich spielend wob als ird'sche Blume,
Wölbt still den Kelch zum ernsten Heiligtume.

Die Wirklichkeit rundet sich vollends zur Mythe im Zusammenhang des ganzen Wachstumsvorgangs, wenn eine grüne Seeschlange dies Ei aus dem Wasser herauf ans Licht zu tragen scheint, die Schlange den Mund öffnet, aufklaffend weit, und die Einixe – die Eimutter Leda-Nemesis im griechischen Mythus – aus sich entläßt.

In einer isländischen Saga fordert ein König von seinem Sohn Herraud, daß er mit einem Freund ihm aus dem Tempelhof des Gottes Jómali in Bjarmaland (Finnland) das berühmte Greifenei mit den Goldbuchstaben bringe. Sie schaffen es, das Ei wird zerschnitten und ein Schatz roten Goldes fällt heraus. Der König benutzt seitdem

die Schale als Trinkbecher. Andere erzählten, aus dem Greifenei sei ein goldglänzender Wurm hervorgekommen, den gab Herraud seiner Tochter Thora Burghirsch (vgl. S. 283) zum Zahngeschenk. Sie aber setzte ihn in eine Truhe aus Eichenholz und ließ ihm Gold unterlegen, und das Gold wuchs unter ihm. Der Wurm erstarkte und war bald so groß, daß er sich draußen um Thoras Gemach legte und es ganz mit seinem Leibe umschloß. Wir kennen bereits das Ende: Ragnar Lodbrok besiegt den Wurm und erhält Thora zum Weibe[1]. – Windeier (ova urina), von verknäuelten Schlangen mit dem Speichel gedreht, standen bei gallischen Druiden in besonderem Ansehen und brachten Glück bei Prozessen oder Audienzen vor dem König. Als Probe ihrer Zauberkraft galt, wenn sie von Gold beschwert, gegen den Strom schwammen[2]. Aus dem Mundspeichel der Schlange wird das Ei, aus dem geweihten Ei wird die Schlange. So hebt der Mythus wechselnd die Phasen heraus. Am reinsten drückt es die Zürcher Sage aus: zum Dank, daß Karl ihre Eier beschützt, steigt die Seeschlange aus dem Wasser auf, trägt den Edelstein im Munde und läßt ihn in des Kaisers Goldbecher fallen. Die Schlange entspricht der Aachener Nixe mit dem Goldkorn im Munde.

Wenn statt der Seerose in jüngeren Fassungen des Märchens Ersatzblumen eindrangen, das Schwesterchen die Hemdchen aus Sternblumen (286), nach einer norwegischen Fassung[3] aber aus den „weißen Flocken der Butterblume" näht und in der Parallelfassung des Siebenrabenmärchens Lilien oder Narzissen als eigentliche Schicksalsträger der Brüder vorkommen, so machte beides, die Sterngestalt und die Eiverwandtschaft, diese Blumen zur Stellvertretung tauglich. Denn der weiße Kranz um den gelben Kern ist eben das Wesenbezeichnende der Sternblüten, zu denen sich noch die im Norden hochverehrte „Baldersbraue"[4] (Kamille) gesellt. Wir bemerken gleich, daß sie bis heute im Volksglauben als Schicksals- und Liebesblumen eine hervortretende Rolle spielen. Beim radmäßigen Abdrehen der Margariten spielt daneben die später zu besprechende Vorstellung des Schicksalsrades hinein. Das Abzupfen der weißen Flocken hat eine Entsprechung im Rupfen der Flaumfedern, die wiederum zur Schicksalsbefragung mannigfaltigst gebraucht werden. Der Handwerksbursch bläst Federn des weißen Vogels vor dem Tor seiner Heimatstadt und wendet sich in der Richtung, in der ihn die Federn weisen. Nur symbolisch verständlich, dann aber bezeichnend und bedeutungsvoll ist die Art, wie Sigfrid die Schneide des Schwertes im Wasser (Schicksalselement) an einer Flocke erprobt. Wir sehen, die Federn und Blumenflocken gehören in den gleichen Vorstellungsbereich und weisen auf denselben Mythus, welcher Ei, Schwäne und Flockenblumen als Hauptsymbole kannte. Rein spiegelt aber nur die Seerose das Verhältnis wieder; denn nur sie hat die enge Beziehung zum Schwan, zum Ei, zum Wasser; sie nur besitzt weiße Flügel wie der Schwan und deckt sich damit wie mit vorgehaltenen

[1] Bósas., c. 8; Ettmüller, An. Sagenschatz, S. 458, 470; Th. XXI 143. — [2] Plin. XXIX 52–54. — [3] Die zwölf wilden Enten aus der Sammlung von P. Asbjörnsen und Jörgen Moe, deutsch von F. Bresemann 1847 II 3. — [4] Gylf 22.

Schilden, sie allein verwirklicht in Vollkommenheit das Ei auch in der Form, sie allein taucht aus dem Wasser, kommt daher im eigentlichsten Sinn aus dem Schicksal und taucht in seine Tiefe zurück.

Jetzt erst ergibt sich der volle Sinn des Sternblumensymbols und des daran anschließenden Mythus. So rein wie das Eihäutchen unter der Schale werden nach Snorri alle Dinge im Urdbrunnen, auf dem die zwei heiligen Schwäne schwimmen. Das weiße Eihäutchen erinnert an den hamr, die Seele des Menschen, und insbesondere an jene Glückshaut hamelette, mit welcher Glückskinder geboren werden; völlig entspricht es aber erst jenem reinen Schwanenhemd, das erwählten Helden bestimmt ist und, genäht von der Hand der Sternenschwester aus den weißen Flocken der Sternenblume, die Verstirnung ihnen gewährleistet. Höchste Entrückung ist Minne, fließender Glanz, Empfängnis, Zeugung und Lebenserneuerung zugleich; aber auch hier hebt der Mythus hervor, daß sie ohne Kampfsturm nicht feil ist: der Schlange, dem Greif muß das Goldei abgerungen werden, und in die Hut des Drachen geht das Gold nachher wieder zurück.

Nur andeutungsweise kann hier angefügt werden, daß das Seerosensymbol auch in den Sigfrid-Brynhilde-Mythus hineinspielt – das Bild des schimmernden Schildzauns, der Schlaf der Schwanjungfrau und, entsprechend dem Kreuzschnitt der aufspringenden Blume, das kreuzweise Aufschneiden ihrer Brünne weisen darauf –, mehr noch, daß Menglöd im Swipdaglied, die „Halsbandfrohe“, sonnenhelle, in goldener, „auf Speeresspitze sich drehender“ Halle thronend über feuchtem Grund vom Feuer umwallt und von blinkenden Mädchen umgeben, allein aus diesem Symbol sich erklärt und damit eines der rätselvollsten eddischen Lieder sich aufhellt, worauf nun nicht näher mehr eingegangen werden kann.

In all diesen Andeutungen des Brauchs und der Sage leben Reste nach eines uralt heiligen Kultsymbols, das vernehmlicher, weil einzig dort zu voll ausgereifter Entwicklung gekommen, aus den Religionen des Orients: Ägyptens, Babyloniens, Indiens zu uns spricht. Im Zeichen des Lotus beginnt die Entfaltung der Kunst in Ägypten, Lotussäulen tragen die Tempeldächer, Lotus ist Göttern, Königen, Toten als Beigabe gegeben, der Lotus ist Lebensmitte der Mythen dieses Volks. Nach indischer Lehre erblüht die innere und die äußere Welt aus dem Padma (indischer Lotus), die Hauptgötter offenbaren sich in dieser Blume, und das mystische Streben der Weisen geht dahin, mit ihr durch Kontemplation wieder eins zu werden. Wie tief diese Lehren auf die Völker des Mittelmeers eingewirkt und in den Mysterien des Altertums letzte Spuren hinterlassen haben, ist hier zu zeigen nicht mehr der Ort.

So bestätigen sich Stern und Sternblume als Symbole letzter Entrückung, hinweisend beide durch schimmernden Glanz auf die Verklärung, durch Ferne auf das Verzücktsein, im Empfängniswunder der Blume auf die lebenserneuernde Kraft und im selbsttätig sich mehrenden Gold auf die fließende Fülle im mystischen Einigungszustand. Den vorausgehenden Phasen des Erlebens entsprechend sind Geleiter und Führer zu

diesen Symbolen der weiße Schwan und die weiße Hinde, beide vom Glanz bereits erschimmernd, aber noch unruhvoll schweifend, und ihnen wiederum gehen voraus die Grautiere vom wildwütigen Schlage des Wolfs, Ebers, des Stiers und des Drachen als Masken für die sprengende Gewalt, mit der sich bei den Germanen das Erlebnis der Ausfahrt gemeinhin verwirklichte. Wichtige Andeutungen von dieser Erlebnisfolge fanden wir im Friedrich von Schwaben, im Wolfdietrich, in der Sigfridsage, vor allem aber im Schwanenmärchen (mit Schwanrittersage). In diesem gibt sich ein Mythus vom Anfang und Endziel des Heldenstrebens, also eine Art gesunkener Walhallmythus zu erkennen, in dem die durch das Christentum gelöschten Erinnerungen der Südgermanen an die Burg des Götterwalters und an sein Verhältnis zu den Heldensöhnen und deren walkyrischen Schutzgeistern weiterleben.

Die Schicksalbeziehung Wodans. Gott des Zaubers, des Wissens, der Runenkunde

Ausführlich haben wir in den beiden vorigen Kapiteln den germanischen Schicksalsglauben, das innige Verhältnis des Helden zum Schicksal und das Wesen der Schicksalsmittler, der Fylgien, Disen, Walkyren beleuchtet und können mit den Ergebnissen nun den aufgeworfenen Fragen nach der Schicksalsbeziehung des höchsten Gottes, des Heldenführers und Himmelskönigs nähertreten.

Das Schicksal, sahen wir, ist die in Erdtiefen kreißende Macht, die, Urprinzip der Mütterlichkeit, unvergängliche Mitte im Kreislauf des Lebens, sich erfüllt in unablässigem Ausscheiden, Vollenden und Wiederzurücknehmen ihrer Geburten. Im Schicksal ruht Anfang und Ende. Nach ehernen Gesetzen, aber verhüllt dem gewöhnlichen Auge des Sterblichen, dreht sich das Rad der Notwendigkeit. Jenseits aller Polarität kreist die schaffende Mitte in sich selbst[1] (neutralen Geschlechts sind daher die meisten Wörter für „Schicksal", wie aber auch für dessen Diener und Mittler, die Götter, Riesen, Wölwen, etwa an. guþ, goþ und hǫpt „Götter", flagþ „Riesin, weibliches Ungeheuer", skaß „Hexe"; oder das Geschlecht wechselt, wie der Schicksalsschwan bald als Walkyre, bald als Schwanenbruder dem Helden folgt); dennoch steht sie als Weberin, als Mutter dem Weibe näher als dem Mann. In Wölwen, Seherinnen wird das Schicksal Stimme. Was in die Tiefe geht, tritt ein ins Allgeschehen, was aus der Tiefe kommt, weiß um des Geschehens Zusammenhang. Bäume und Quellen sind Wissens voll, ebenso die Geister der Tiefe, Riesen, Alfen, Disen und Tote.

Das Ausgeschiedene, die Geburten der Erde leben ein Sonderdasein, vom Schicksal zwar mit umspannt, aber in je fernerem Zusammenhang mit der Urmitte, als sie von ihr abstehen und selbständig geworden sind. In Pole geschieden, geht Weibliches und Männliches auseinander. Während jenes mehr unten sich hält, strebt dieses nach oben. Das Schweifen, Bewegen ist des Mannes, das Ruhen, Empfangen des Weibes. Gelten auch solche Bestimmungen nie ausschließlich, da jeder Lebensträger selbst wieder in sich polarisiert ist und damit an beiden Seiten teilhat, so deutet sich doch in der Scheidung eine Lockerung des Zusammenhangs an, und verhältnismäßig ist der Mann davon stärker betroffen. Selbst von den höheren Göttern gilt, daß sie am Schaffen der Nornen nicht unmittelbar teilhaben, sondern zwar wirken in ihrem Dienst, aber nur wirken zu ihrem Teil, in ihm zwar selbständig bestimmen und walten nach der Macht, die ihnen

[1] L. Klages, GaWdS 3 II 1326ff.

gegeben ist, aber den Zusammenhang des Ganzen nicht wissen. So ist Odin mächtig im Sturm, im Krieg, in der Schlacht; er ist ein Gott der Fahrenden und ein Gott der Dichter, aber er hat neben sich den Gott des Gewitters, den Gott des Ackerbausegens und viele Göttinnen der Erdflur und Fruchtbarkeit. Auch Odin ist mächtig nur auf seinem Gebiet. Wuchs er nun aber auf zu einem Herrn über alle Asen, waltete er als ein König in Walhall und über den Kriegerscharen, so lag auf ihm auch die höhere Verantwortung; und ganz im Sinne germanischer Heldenethik, die die Ehre nur sucht, indem sie dem Spruche der Nornen gläubig sich beugt, lag die Verpflichtung auf ihm, den Lauf des Schicksals zu erfahren und nach ihm zu handeln. Daher das leidenschaftliche Werben des Gottes um einen Trunk Weisheit, seine Marter am Baum und zwischen den Feuern, sein Forschen unter dem Holz der Gehängten und am Grabe verblichener Seherinnen, sein Ritt auf Sleipnir in Niflheims Tiefen, sein besorgtes Ratschlagen mit Mimirs Haupt, als drohende Zeichen am Himmel und auf Erden den Tag des großen Umsturzes ansagen.

In den beiden Mythen vom Trunk Odins an Mimirs Brunnen und von seinem Hängen am Weltenbaum kommt das Verhältnis des Gottes zum Schicksal am schärfsten zum Ausdruck. Auf sie müssen wir denn nun noch genauer eingehen.

Über den Mimirmythus[1] können wir uns kurz fassen. Wir kennen Mimir bereits als „den Denker, Grübler, Weisen" nach seines Namens Bedeutung (S. 141). Man nimmt an, daß der in den Sprüchen Hars[2] genannte Mutterbruder Odins, der seinem Neffen „neun wirksame Lieder gelehrt", niemand anders als Mimir sei, da Mimir doch stets als Ratgeber dem Odin zur Seite steht und noch, nachdem er enthauptet von den Wanen nach Walhall zurückgeschickt wird, seine Sprüche dem Gotte weiter erteilt. Daß aber Mimir selber ursprünglich eins war mit Odin und erst später als selbständige Gestalt von ihm abzweigte, wurde früher wahrscheinlich gemacht (S. 178). Die Weisheit kommt Odin vom Hüter des Schicksalsbrunnens oder vom eigenen Trunk aus der Quelle unter der Wurzel Yggdrasils, „in der Weisheit und Einsicht geborgen liegt". Die Weltesche heißt darnach auch Mimirsbaum (Mimameid[3]). Darin liegt das Wesentliche: Mimirs Brunnen liegt unter dem Schicksalsbaum und hat darum ähnliche Kraft und Bedeutung wie der Brunnen der Urd, von dem aus Har-Odin dem Loddfafnir seine Weisheitssprüche erteilt[4]. Daß Walvater am Urdbrunnen saß, bezeichnet seine besondere Macht in so weitreichendem Sinne, daß später die Skalden den Ausdruck

[1] Hauptstelle ist Vsp 27, 28; Paraphrase davon in Gylf 15. Da vom Mimir im Süden mehr Ortsnamen zeugen (Memborn = Mimirsbrunnen, Memleben = Mimileba, Mimigardiford, der alte Name für Münster; vgl. Grimm, My 314) als im Norden (an einen Mimes sjö und Mimes á, einen See von unergründlicher Tiefe und den daraus sich ergießenden Fluß in Smaaland erinnert Uhland, Schr. VI 202 f.), die Wortsippe auch in den nordischen Sprachen nur durch diesen Eigennamen vertreten ist ([illegible] I 38), ist der Mythus entweder urgermanisch oder aus dem Süden entlehnt. — [2] Hav 140. — [3] Fj 18. — [4] Hav 110.

auf Christus übertrugen, weil sie auf keine Weise besser dessen Erhabenheit bezeichnen zu können glaubten[1].

Odin gibt sein Auge zum Pfand, daher seine häufig erwähnte Einäugigkeit oder Blindheit (S. 70, 133). Alle Morgen trinkt Mimir Met aus dem Pfand, das verborgen im Wasserquell liegt und „in feuchtem Sturz" das Heimdallhorn unterm Weltenbaume berieselt. Mit der Sonne, die man sich immer aus dem Auge herauslas, hat die schwerverständliche Stelle nichts zu tun; dagegen können zur Erklärung wohl die beiden Sagen helfen, die Wolfgang Menzel in seinem Odinbuch (1855) als Parallele herangezogen hat: An Weihnacht um 12 Uhr wandelt sich alles Wasser in Wein. Eine Frau aus Marne in Schleswig-Holstein ging in dieser Nacht zu einem Brunnen, beugte sich hinüber und wollte schöpfen. Da kam einer und sagte:

All Water is Wyn,
unn dyn beiden Ogen sünt myn.

Und damit nahm er ihr beide Augen, daß die Frau zeitlebens geblendet war[2]. – In der andern Version Menzels geht ein Knabe zum Fluß, um das Wunder zu schauen und ruft: „In der Nacht der Weihen wird alles Wasser Wein!" Da steht ein langer, schrecklicher Mann hinter ihm und ruft: „So sind deine Augen mein!"[3] – In der Weihenacht rauschen nach altem Glauben die heiligen Schicksalsquellen auf; aber der Blick in die Zukunft wird nicht dem gewöhnlichen Auge, nur dem Seher zuteil, den griechische Dichter und Bildner blind zeichneten. Um den Verlust des einen Auges, also des Körperlichsehens, tauscht der Gott die tiefere Schaukraft ein. Des Riesen Freundschaft, könnte man auch sagen, macht Odin zwiesichtig, er sieht jetzt am Tag und sieht durch die Nacht; am Urdbrunnen bleibt sein eines Auge verborgen als Pfand der Verbindung mit dem Quellgeist, der ihm die Ratschlüsse der Urd zuraunt. Für Mimir ist das Auge die Schale, die seinem Wissen Gestalt gibt.

Auf Heimdalls Horn träufelt das Naß und zieht damit auch dieses Symbol in seinen Schicksalsbereich. Wecker zum Kampf und Spender des Mettrunks, hat das Horn zwiefache Sinnbildbedeutung für den Germanen. Verborgen unter der Esche, vom Wasser der heiligen Quelle aus Walvaters Auge benetzt, verbürgt es den Frieden, Fülle, Gedeihen und Fruchtbarkeit, aber die Zeit ist nicht fern, da Heimdall damit die Götter zum letzten Kampfe aufrufen wird.

Wichtiger ist der Hängemythus, den das sogenannte Runenlied in bedeutungsschwerer Ichrede des Gottes wiedergibt[4]:

[1] In der Strophe Eilif Gudrunssohns Skaldsk 51 (Th. XX 226):

So hoch reckt sich rag'nder
Romkönig (Christus) ob des Höh'nvolks
Sitz. Man red't, daß südwärts
Säß' nun am Urdarbrunn' er.

[2] Aus Müllenhoffs Schl. S. Nr. 231. — [3] Aus J. H. Ursini, silva theol. symb. 1665, p. 112. — [4] Hav 138–144 (Th. II 170ff.). Nur die textlich gesicherten und die für den Zusammenhang notwendigen Strophen sind aufgenommen; die Strophen „Zu wachsen begann ich" und „Neun Hauptlieder" (Hav 141 und 140) von mir umgestellt.

Ich weiß, daß ich hing
Am windigen Baum
Neun Nächte lang,
Mit dem Ger verwundet,
Geweiht dem Odin,
Ich selbst mir selbst,
An jenem Baum,
Da jedem fremd,
Aus welcher Wurzel er wächst.

Sie spendeten mir
Nicht Speise noch Trank;
Nieder neigt ich mich,
Nahm auf die Stäbe,
Nahm sie stöhnend auf,
Dann stürzte ich herab.

Zu wachsen begann ich
und wohl zu gedeihn,
Weise ward ich da;
Wort mich von Wort
Zu Wort führte,
Werk mich von Werk
Zu Werk führte.

Neun Hauptlieder
Lernt' ich vom hehren Bruder
Der Bestla (Odins Mutter),
dem Bölthornssohn (= Mimir);
Von Odrörir,
Dem edelsten Met,
Tat ich einen Trunk.

Runen sollst du lernen
Und rätliche Stäbe,
Stäbe gar stark,
Zeichen zauberkräftig,
Wie sie zog der Zauberherr,
Wie sie wirkten Weihgötter,
Wie sie ritzte der Raterfürst.

So ritzte Thund (Odin)
Vor der Tage Beginn;
Dort erhob er sich,
Von wo heim er kam.

Spiegelt sich in Odins Verhältnis zu Mimir seine Beziehung zum urheiligen Schicksalswasser, so im Mythus von seinem Hängen an Yggdrasil die Beziehung zum heiligen Schicksalsbaum, und wie die Verbindung mit der Quelle so enge gedacht wurde, daß Odin dort die Gerichtstätte gründet, so zeugt der Name der Weltesche von der großen Bedeutung des Hängemythus; denn Yggdrasil ist „Roß des Yggr, des Schreckers Odin". Ähnlich spricht aus den früher erwähnten Hängeopfern, die dem Gott in Anlehnung an den von ihm selber vollzogenen Weiheakt dargebracht wurden, wie aus den skaldischen Odinsnamen Hangaguþ „Hängegott", Geiguþr „der Baumelnde", Galgagramr „Galgenherr" und Hangi „der Gehängte" (S. 73, 97f.) das hohe Ansehen des Mythus. Kaum etwas denn hat den Übertritt der Germanen zum Christentum so erleichtert wie die scheinbare Ähnlichkeit ihres Hängegottes mit dem Kruzifixus[1], wobei wiederum bezeichnend bleibt, daß Goten und Angelsachsen in ihrer Sprache das Wort „Kreuz"

[1] Eine Übergangsform ist das shetländische Fragment von der Insel Unst:

Nine days he hang pa da rütleß tree
for ill wis da folk in' güd wis he.
A blüdy mael wis in his side,
made wi' a lance, 'at wid na hide.
Nine lang nichts i' da nippin rime
hang he dare wi' bis naeked limb.
Some dey lench,
bitt idders gred.

vgl. Detter-Heinzel, Eddak. 140; Paul Lindau, Gegenw. 1878, 20, 307; KEdSG 3 I 105.

mit „Galgen" (got. galga, agſ. gealga) übertrugen. Auch im Süden und durchs Mittelalter hindurch iſt der Mythus nachzuweiſen, wenn auch in charakteriſtiſch veränderten Geſtalten und Formen[1].

Die Kirche ſuchte dem alten Glauben dadurch zu begegnen, daß ſie den früheren Hängegott durch ein Bild des Gekreuzigten oder der Gottesmutter erſetzte. Wir haben ſchon Beiſpiele dafür aufgeführt (S. 216). In den Legenden ſpiegelt ſich häufig noch die aus bibliſcher Überlieferung nicht verſtändliche Anſchauung, daß der Gekreuzigte oder das Kreuz aus einem Baume hervorwachſen: Ein Ritter vom Dorfe Riempſt bei Tongern brachte ſeiner jüngſten Tochter vom Kalvarienberg im Heiligen Land eine Nuß mit heim. Das Mädchen ſteckte ſie ein im Garten, worauf ein Bäumchen daraus wuchs genau in Geſtalt eines Kruzifixus. Die fromme Jungfrau ſchenkte den Wunderbaum dem Kloſter der weißen Frauen in Maeſtricht und zog ſich ſelber dahin zurück[2].

Die Deutung des Mythus hat davon auszugehen, daß, wie vorher die Quelle der Urd, ſo nun der Baum der Nornen es iſt, an dem der Gott wiſſend wird. Warum der Baum die Schickſalsbedeutung hat, iſt uns längſt kundgeworden. Das merkwürdige Reiten, als welches das Schweben dargeſtellt iſt, erklärt ſich aus der ſtark betonten zeitlichen Bedeutung, die dem in endloſe Zeiten fortwachſenden, gleichzeitig aber ununterbrochenem Untergang geweihten Baume in den Mythen gegeben iſt: der innerſten Mitte verhaftet, ſtürmt der Gott gleichzeitig über den Abgrund der Zeiten.

Warum aber nun verwundet vom Ger? Nicht mehr ihn ſchwingend? Ein Weiheopfer ſich ſelber? Der Sinn dieſer Weihe erhellt aus der Grundbedeutung des Wortes „Blut". Das allen germaniſchen Sprachen gemeinſame Wort gehört zweifellos zur Wz *blo-, die den Wörtern „blühen, Blume, Bluſt, Blüte, Blatt" zugrunde liegt. Das Blut iſt der „blühende Lebensſaft", in ſkaldiſcher Sprache der „Wundentau", der das Blühen der Seele ſichtbar anzeigt. Wie nach deutſcher Sage die letzte Schlacht beginnt, wenn der Schickſalsbaum zu blühen anhebt, ſo bezeichnet das Wundenmal jenen reifen Augenblick einer tieferen Einigung des Menſchen mit ſeinem Schickſal. Aus der Wunde ſtrahlt die Seele aus; in der Herzgegend iſt denn das Speermal zu denken. Mit dem eintretenden Ger nimmt gleichzeitig der Gott Beſitz vom Geweihten. Dem in der Blüte der Jahre

[1] Wie Odin im Niederfallen vom Baum Weisheit erlangt, ſo rühmt ſich im mittelalterlichen Schwank von der Rübe der Gehängte, daß ihm ſchwebend am Baum der Lauf der Sterne um den Pol und die Natur aller Dinge, der Pflanzen, Tiere, Steine, Elemente kundgeworden (Grimm, KHM 146 nach einem lat. Gedicht, deſſen älteſte Hſ. in den Anfang des 14. Jahrhunderts zurückreicht, abgedruckt bei Bolte-Polívka III 170ff. An Bekanntſchaft des Schreibers mit den Ariſtophaniſchen Wolken läßt ſich in dieſer Zeit nicht denken, abgeſehen davon, daß der Baum in ihnen kein Analogon hätte). Es gehört auch hierher, daß das Volk den Relikten des Gehängten, dem Strick, ſeinem letzten Samenfluß und dem daraus aufſprießenden Alraun (über dieſen vgl. Hovorka-Kronfeld, Vergl. Volksmedizin I 14ff.) beſondere Zauberkraft zumißt. Das Engliſche hat mit ſeinem gallow-tree die Erinnerung bewahrt, daß mit dem Galgen urſprünglich ein Baum gemeint war. — [2] Wolf, NS 165.

von Gungnir dahingerafften Helgi anerbietet Odin in Walhall, „mit ihm über alles zu walten"[1]. Der Held erhält durch die Gerweihe Anteil an der Herrlichkeit Gottes ſelber. Ähnliches wie „Blut" bezeugt das Wort „Narbe" (ältere Bedeutung: „Wunde, Malzeichen"). Wann das Wort zum erſtenmal auf die offene Stelle des Griffels in der Blüte übertragen wurde, iſt nicht mehr auszumachen: mag die Übertragung in ſpäte Zeiten fallen, ſo geſchah ſie doch immer aus beſtem Sprachgefühl und uralt lebendigen Vorſtellungen heraus. Durch das Wort iſt bedeutungsvoll Wundenmal und Empfängnisſtelle einander gleichgeſetzt. Bei dieſer Gelegenheit darf denn nochmals ein merkwürdiges Gleichnis aus dem Befruchtungsvorgang beigezogen werden. An den Liliengewächſen (beſonders ſchön an Amaryllis oder der weißen Lilie, hinlänglich deutlich aber auch an Lilium marthagon, unſerem „Türkenbund") läßt ſich leicht und ohne jegliches Hilfsmittel beobachten, wie nach Öffnung der Blüte die weit vorragenden, im Kreis um die Narbe geordneten Pollenbeutel allmählich auf ihren Stielen gelenkig werden, ſich in Zeit von zwei bis drei Stunden aufſtülpen und, indem ſie den Goldſtaub nach außen treten laſſen, ſich gleichzeitig auf die Hälfte, ja teilweiſe ein Drittel ihrer früheren Länge zuſammenziehen. Aus dem anliegenden, ſenkrecht gerichteten Ger wird ein ſchwebender, gegen die Narbe hinzielender Wurfſpeer, und indem dieſer zum Weihewerk an der Narbe (durch die Ausſtülpung) ſich ausrüſtet, wird gleicher Zeit aus dem Speer ein hammerähnlicher Doppelkolben.

Es bleibe dahingeſtellt, wie weit zur Erklärung des Gers und des phalliſchen Hammers, wie er aus dem Thrymlied[2] bekannt iſt, jener pflanzliche Vorgang herangezogen werden dürfe. Unmöglich iſt die frühe Beobachtung an den Pollenträgern nicht, wenn man die ausführlich aufgezeigte, immer und immer wieder auf das Geheimnis der Zeugung und Lebenserneuerung hinweiſende Pflanzenſymbolik in uralten Gebräuchen, Mythen und Sagen bedenkt und im Auge behält, daß die Kenntnis der Heilkräuter ſicher ſchon im weiteſten Umfang, das Wiſſen um die Pflanzenveredelung wenigſtens in Anfängen ſchon für die Steinzeit vorauszuſetzen iſt. Uralte Zeichen, Marken und Sinnbilder wie das drei- und vierarmige Hakenkreuz, das kleeblattartige Dreirund, der Dreiaſt mit Zwieſeln an den Enden fänden auch erſt eine zugleich bildgemäße und ſinnvolle Erklärung, wenn man ſie als Abbilder von Blütennarben (in oberer Anſicht) betrachten dürfte. Aber wie geſagt, eine beſtimmte Entſcheidung iſt für dieſen Fall aus dem bis jetzt vorliegenden Material nicht möglich, und angeſichts der inſtinktſicheren Lebensverbundenheit des früheren ſymboliſchen Denkens hätte es weiter auch nichts Verwunderliches, wenn die Auswahl der Symbole ohne Beobachtung und doch wie in inniger, ſeheriſcher Verbindung mit dem pflanzlichen Vorgang vor ſich gegangen wäre, wobei nicht vergeſſen werden darf, daß der Befruchtungsvorgang bei allen Lebeweſen in ähnlicher Bildgeſtalt ſich verwirklicht und ein Urphänomen im Goetheſchen Sinne heißen muß.

So tritt uns denn, gleichviel an was für ein Vorbild man dabei denke, der Gedanke einer Befruchtung im Akt der Ritzung mit dem Weiheſpeer deutlich entgegen. Was

[1] HH II 27 pr. und 37 pr. — [2] Thrk 30.

Yoni-Lingam bei den Indern, ist kriegerischeren Ausdrucks bei den Germanen der speer-
getroffene Schild, der vom Pfeil durchbohrte Apfel auf Kindeshaupt, die von Bolzen
beschossene Zwecke, der einst vielbeliebte Festbrauch des Vogelschießens oder der uralte
Schwerttanz der Krieger um das mit Waffen gereizte Opfer. Nehmen wir Balder und
Winkelried im Anprall der rings auf sie eindringenden Waffen dazu, so sehen wir, daß
Bräuche, Mythen, Sagen dabei das „Stirb und Werde" bedeutsam unterstreichen. Eben
das gilt auch für die Speerweihe. Wenn der Sterbende sich mit der Lanze zeichnen läßt oder
durch den Gerwurf der Walfall Odin geweiht wird, so liegt der Gedanke zugrunde, daß das
Leben im Tode neu erblühe. Denn Vorbild ist Odin, der vom Speer verwundet am Schick-
salsbaum Weisheit und Kraft zu wachsen empfing. Wie weitverbreitet diese Gedanken bei
den Germanen einst waren, kann die früher von uns aufgedeckte Doppelbedeutung von
„weihen" und von „kämpfen, töten" im urgermanischen Verbum „wīhan" (S. 125) zei-
gen. Der volle Sinn erschließt sich erst jetzt: Heldentum ist Opfermut nicht so sehr, um
eigenen Ruhm zu mehren, sondern um wirkend im Dienste des Schicksals das Allgemeine
zu fördern und durch Opferung an der eigenen Lebensfackel fremdes Leben zu entzünden.

Runenlied heißen die uns beschäftigenden Strophen vom Hängen Odins am Baum
mit Recht. Denn, ist auch die Strophenfolge im zweiten Teil nicht völlig gesichert, so
steht doch außer Zweifel, daß der Mythus mit der Aufnahme der Runenstäbe, mit der
Erleuchtung und Zauberweihe des Gottes und mit der Ritzung der ersten kraftgewaltigen
Zeichen endigte: einer Art Initiation also, die vielleicht in Geheimriten und Jünglings-
weihen ihr Spiegelbild hatte. Den Sinn dieser Züge, des Herabfallens und des Stab-
ritzens, werden wir erst in vollem Umfang erfassen können, wenn wir uns die Bedeu-
tung der Stäbe und Runen bei den Germanen klargemacht haben[1].

Schon unser Gedicht läßt engen Zusammenhang zwischen Runen und Stäben ver-
muten, wenn es in der zweitletzten Strophe (Hav. 142) beide gleichläufig nebeneinander
nennt und der Gott noch vom Baum die Runen aufnimmt – offenbar eben in Form von
Stäben. In der Tat werden „Runen" und „Stäbe", wenn auch beide Worte ihrem Ur-
sprung gemäß daneben ihre Sonderbedeutung behielten, sehr häufig sinngleich fürein-
ander gebraucht[2], und das erklärt sich sofort, wenn man weiß, daß fast alle Runen einen

[1] Literatur zu den Runen: Wilhelm Grimm, Zur Litteratur der Runen, Kl. Schr. 3, 85ff.;
Müllenhoff, Zur Runenlehre; Uhland, Schr. VI 225ff.; G. Neckel, Zur Einführung in die
Runenforschung, Germ.-rom. MS I; E. Mogk, Über Los, Zauber und Weissagung bei den
Germanen, in Kl. Beitr. z. Gesch., hrsg. v. Dozenten d. Lpzger Hochsch. 1894. — [2] Im Waf-
thrudnirlied zieht Odin aus, um sich mit dem klugen Riesen „in alten Stäben" (Str. 1)
zu messen. Der Ausdruck bedeutet hier „Vorzeitwissen" wie in Str. 55 im Munde Waf-
thrudnirs. Wenn der Riese Str. 43 von sich rühmt: „Ich kenne die Runen der Riesen und
Götter, und Wahres meldet mein Mund", so sind diese „Runen" von jenen „Stäben" nicht
verschieden, und das Wort meint ebenfalls „Wissen, Kunde". Líknstafir in Sd 5 sind „heil-
kräftige Runen", feiknstafr in Grm 12 „Unheilsrune" wie agſ. fācenstaef. In den Zank-
reden Lokis stehen hintereinander Str. 10 lastastafir „Schmähworte, Schmähungen", 18 mein-
stafir „verletzende Reden" und 29 leiþstafir „gehässige Worte".

senkrechten Hauptstrich, den Stab, aufweisen, und übrigens gerne auf Holzstäbe oder
Wurzeln geritzt wurden. Ursprünglich nur zu Zauber und Zukunftserforschung ver-
wertet[1], bildeten sich die Zeichen zu einer vollkommenen Leseschrift aus, die aus den
Händen der Priester und Zauberer allmählich in Allgemeinbesitz überging. Aber unser
„lesen", ursprünglich „die zum Losen ausgeworfenen Stäbe wieder zusammenlesen",
wie engl. write „schreiben", ursprünglich „ritzen", weisen deutlich noch auf den Ur-
sprung zurück, und daß das Material lange Zeit hindurch Holz war, zeigt das Wort
„Buch" (zu „Buche") und bezeugen ältere Schriftsteller[2]. Von ältester bis in die neueste
Zeit haben sich denn die germanischen Schriftzeichen den Charakter des Geritzten erhal-
ten, und die gotische Fraktur steht bildhaft noch mit Baum und Gewächs in Beziehung[3].

Tacitus[4] schildert den einfachen Brauch beim Losen nach der allgemeinen Bemerkung,
„daß die Germanen Vorzeichen und Entscheidungen durchs Los äußerst gewissenhaft
beobachten": „Von einem fruchttragenden Baume schneiden sie einen Zweig, zerlegen
ihn in Stäbchen, unterscheiden diese durch gewisse Zeichen und streuen diese zufällig,
wie es sich trifft, auf ein weißes Tuch. Je nachdem es sich um eine Angelegenheit des
Stammes oder aber nur einzelner handelt, nimmt dann der Priester oder der Haus-
vater nach einem Gebet zu den Göttern und die Augen zum Himmel emporgerichtet
dreimal hintereinander ein Stäbchen auf und deutet es den eingekerbten Zeichen gemäß.
Sind die Götter dem Vorhaben abgeneigt, so bleibt es bei der einen Befragung am näm-
lichen Tag, stimmen sie aber zu, so wird noch die Bestätigung aus den Vorzeichen
(Vogelflug und dem Gewieher der heiligen Pferde) eingeholt."

Jeder Zug ist wichtig an dieser Stelle, besonders aber dreierlei: die arbor frugifera
(wobei an Eiche, Buche, Apfelbaum, Hasel, Hollunder oder Wacholder gedacht werden
kann), das Zerlegen in Stäbe und ihr Auswerfen, endlich das Aufnehmen mit abge-
wandtem Blick. Der Baum bestätigt uns wiederum, daß nur das „Fruchtbringende"
bei den Germanen als schicksalsträchtig und daher zum Zauber geeignet galt. Das Zer-
legen in Stäbe oder Lose entspricht dem Glauben, daß das Einzelleben Teil sei und
teilhabe am Gesamtschicksal (gr. μοῖρα „Schicksal", μόρος „Los, Geschick": zu μέρος
„Teil"; hom. μείρομαι „einen Teil erhalten, erlosen", pf. ἔμμορε „hat teil"; εἵμαρται
< * σε-σμαρται „es ist beschieden", εἱμαρμένη „Schicksal"). Der Vorgang ist ein Ab-
bild des Lebens selber; wie sich dieses verwirklicht in immer sich ablösendem Auswerfen
und Sammeln, Säen und Ernten, Streuen und Binden auf dem Teppich der Erde, so
werden die Teilstäbe auf das weiße Tuch ausgeworfen und davon wieder zusammen-
gelesen. Was im Stamme vereinigt ist – das Liktorenbündel als Symbol der Stammes-
und Staatsgemeinschaft bei den Römern –, löst sich in den Stäben oder Zweigen als

[1] Der Abt Hrabanus Maurus sagt um 830 von den Nordmanni (Dänen), sie pflegten mit ihren
Runen „ihre Zauberlieder, Beschwörungen und Wahrsagungen auszudrücken". Vorwikingisch
ist die bedeutungsschwere Verszeile einer Inschrift: Rūnō fāhi raginokundō „Runen zeichne
ich, gottheitsentstammte"; Heusler, Altg. Dichtg., S. 64. — [2] Kluge s. v. Buch mit Nach-
weisen. — [3] L. Klages, Graphologie, Wiss. u. Bildg., Nr. 285, S. 13. — [4] Germ. 10.

Einzellos ab, um sich mit andern Losen nach verhängtem Gesetz wieder zusammenzugesellen zur heiligen, wurzeltreibenden und damit erst schicksalbegründenden Drei. Unser „Los“ hat ganz die Bedeutung der besprochenen gr. Wurzel: es ist der „Schicksalsanteil“, wie „Ackerlos“ soviel ist wie „Teil“. Wenn wir mit Blumenstengeln, Zweigen oder Stäbchen losen, bedienen wir uns auch heute noch einer der alten ähnlichen Form. Stäbe (sog. Tesseln) mit eingekerbten Zeichen genau wie bei Tacitus bezeichnen auf unsern Alpen die Losanteile der einzelnen Bauern am Gemeindeland und werden vereinigt vom Obersenn oder Gemeindeältesten verwahrt. Nur aus dem Schicksalsgedanken heraus begreift es sich, wenn das Wort „Los“ im Verbum ags. hlēotan, as. hliotan, ahd. liozan, mhd. liezen schließlich in die Bedeutung „wahrsagen“ (vgl. an. hlytta „Weissager“) übergeht oder im mhd. Subst. liezen auch zur Nebenbedeutung „Zauberei, heimliches Murmeln“ kommt. An. hljōta heißt „als Anteil erlangen, etwas tun müssen, widerfahren“ (ähnlich gr. λαγχάνω) und führt uns damit zum Urwiderfahrnis alles Schicksalsglaubens zurück, dem gemäß der Erlebende willenlos hingegeben aus dem Schoß des Geschicks hinnimmt, was ihm beschieden ist, und damit gläubig aus innerster Notwendigkeit handelt.

Der gelegentlich bezeugte Brauch, die Runenstäbe mit Garn zu umwinden, unterstreicht abermals ihre Schicksalsbedeutung und nähert sie bildlich der Spindel der Norn[1]. Bedeutungsreich ist eine Sage aus Holstein, die zugleich das Nachleben dieser Gedanken in Deutschland beweist: Die Ahnfrau der Edeln von Rantzau wird nachts von der Seite ihres Gemahls geweckt und von einem kleinen Männlein, nach andern von einem wunderschönen Frauchen, in einen hohlen Berg geführt, wo sie der kreißenden Bergkönigin hilfreich beisteht. Zum Dank erhält sie drei hölzerne Stäbe, die sich nach ihrer Heimkehr in Gold verwandeln. Daraus läßt sie nach dem Rat des Fräuleins für die ihr geweissagten Kinder einen Hering, fünfzig Rechenpfennige und eine Spindel (oder Spindel, Becher und Schwert) fertigen. Der Hering wird dem einen Kriegsglück, die Pfennige dem andern hohe Staatsämter und die Kunkel dem dritten zahlreiche Nachkommenschaft bringen[2].

Die spielerische, des Ernsts einer Kulthandlung entbehrende Abart des Runenauswerfens ist das Würfel- und Brettspiel, da doch die Holzwürfel mit ihren Zeichen selbst eine Art Runen heißen müssen. Die von Tacitus[3] bezeugte Leidenschaft der Germanen für dieses Spiel tritt damit in ein neues Licht. Wenn der letzte Herulerkönig Rodulf mit dem Verhängnis selber wetteifernd Brett spielt, während seine Krieger draußen in der Schlacht fechten und – verlieren, so hebt die Geschichtssage damit die Schicksalsbedeutung des Spiels bedeutsam hervor[4].

Damit erhält auch das Auswerfen der Stäbe, das Hinfallen der Würfel Sinn. Dem Ausdruck „das Los werfen, Zauber werfen oder Zauber legen“ entspricht auf der Gegen-

[1] Grimm, My III 365. — [2] Grimm, DS 41. — [3] Germ. 24. — [4] Grimm, DS 395 aus Paul. Diac. I 20. Ähnliches erzählt Fredegar 27 von einem fränkischen Hausmeier.

seite die Wendung „das Los, der Span, der Würfel ist gefallen“[1] (lat. cadere, casus). Im „Zufall“ empfindet sich, bald beglückend, bald schmerzvoll „niederschmetternd“ je nach der Götterhand, die das Los warf, das Geschick jedesmal als „Gabe“, als „Schikkung“, die man empfängt, hinnehmen muß; und hier geschieht es denn, daß die ursprünglich immer weibliche Schicksalsmacht im Erleben nach Maßen bald stärker, bald schwächer männlichen Beiklang erhält. Denn spürt der Erleidende die schwangere Wolke über sich, spürt er die Unwetter sich donnernd entladen, und vermeint er, in den brandenden Strudel hineingezogen, nun selber zu fallen, „wie Wasser von Klippe zu Klippe geworfen“, so wirkt hier das Oben und Unten ineinander: es ist die Tiefe, die zieht, und das Oben, das treibt und unentrinnbarer Wucht ihn hinabzwingt. Das Oben aber ist männlich, wie sich auch das Getriebensein zum Gezogenwerden verhältnismäßig als männlicher empfindet. Überhaupt aber zeugt das Geschick, und die erleidende Seele empfängt. Darum trägt selber die Wölwa den phallischen Stab und hat von ihm den Namen (S. 58_3). Um die phallische Kunkel windet die Norne den Faden; ungetrennt liegen in ihrer Tiefe die Pole: all das läßt es erahnen, wie die Schicksalsherrschaft und damit Wissen, Kraft, Zaubermacht auch männlichen Göttern zeitweilig zukommt.

Das Wort Rune lebt noch in unserem „raunen“ und führt auf ahd. rūnēn „flüstern“ und mit Erweiterung rūnazan „murmeln“ zurück. Es meinte ursprünglich das bald heller, bald dunkler tönende, zwischen Lallen und Singen mitteninne schwebende, gleichmäßig feierliche Murmeln der Seherinnen und Zauberweiber, für das die ältere Sprache auch die Ausdrücke hwispalōn „wispeln“, mutilōn, murmulōn und murmurōn „murmeln“, neuer auch mummeln, protzeln und pröpeln hat[2]. Wird wispeln auch von Schlangen gebraucht, so bezeichnen die übrigen Ausdrücke fast alle (vor allem murmeln, mummeln, protzeln) zugleich das Geräusch fließenden oder brodelnden Wassers[3], raunen auch etwa das Flüstern der Bäume. Hier stehen wir denn vor einer merkwürdigen Bestätigung alles bis jetzt Entwickelten und zugleich vor einem Urphänomen der Sprache: die ursprüngliche Verlautbarungsform des Sehertums ist die des Wassers, und scheinen Zaubergesang und Seherinnenrede, Besprechung, Beschwörung und Bittgebet dem dunkeln Raunen eines Brunnens nachzufolgen, so könnte man ebensogut sagen: das schicksalsträchtige Wasser selber wird Sprache im Gemurmel der beschwörenden Priesterin. Im liturgischen Sprechgesang, der nachweislich auf das Lallen heidnischer Zauberpriester und Seherinnen zurückgeht, ist bis heute etwas davon erhalten geblieben.

Gilt aber von der ursprünglichen Sprache überhaupt, daß sie Offenbarung des Geschehens im menschlichen Laute heißen muß, so ahnt man wohl jetzt, was für eine Be-

[1] Belege bei Grimm, My 866 und III 321. — [2] Grimm, My 1023 f., III 364. — [3] Zum Raunen des Wassers vgl. Tristan 17375 ff.: „si enpfie der küele brunne, der gegen ir ougen schōne enspranc und schōner in ir ōren klanc und rūnende allez gegen in gie und si mit sīner rūne enpfie: er rūnete suoze de gelieben zu gruoze.“

deutung insbesondere dem Wasser, besser der Versenkung gottverzückter Seherinnen in seine spiraligen Wirbel und seinen melodischen Tonfall für die Entstehung der Sprache und der Musik zukommt. Wir können es hier nicht nachzeichnen, wie aus dem langsam im Seher aufsteigenden Murmeln in vielverzweigtem Ausscheidungsvorgang ein Sprechen wurde, wie aus dem mächtiger schwellenden Brodeln und Lallen klare Laute und Lautgruppen, das innerlich geschaute Bild nachzeichnend, aufbrachen, die, von anderen aufgenommen, zu Wortwurzeln einer Mitteilungssprache sich formten; wie die Vokale, das Dunkle und Helle malend, am scharf charakterisierenden Gefüge der Konsonanten sich schieden und, durch wiederholten Gebrauch erhärtet, feste Verbindungen eingingen. Nur die Laute einzelner Tiere und das Raunen der Bäume im Winde, im Sturm haben noch eine dem Wasser nahekommende Bedeutung und mußten daher miteinbezogen werden in die Verehrung, die man diesen heiligen Stimmen zollte.

Die Bedeutungsentfaltung von „Rune" (an. rūnar f. pl. „Geflüster, heimliche Rede, Geheimnis, Zauberzeichen, Schriftzeichen, Sinnbild, Lehre, Kunde, Lied"; dazu rūni „Vertrauter, Freund" und von der Ehegefährtin eyrarūna, eigentlich „die ins Ohr raunt", entsprechend ahd. ōrrūno „Vertrauter"[1]) zeigt, daß sich die entwickelte Sprache des Ursprungs aus dem Flüstern, Raunen, Murmeln der Elementarstimmen stets bewußt blieb, ähnlich wie in den zu „Stab" gehörigen Ableitungen (an. stafr „Runenstab, Buchstabe", im pl. „Worte, Kunde, Wissen") die Erinnerung an den Ursprung vom Schicksalsbaum erhalten ist. Wenn übrigens dieses stafir neben „Wissen" auch „Reimstäbe" bezeichnet, so ist dabei nicht bloß an das Aneinanderreihen der Stäbe zu Worten, an ihr „Zusammenlesen" im wörtlichsten Sinne zu denken, sondern auch daran, daß die Stäbe das Gerüst so der Schrift wie der Sprache und des Verses ausmachen. Wie noch heute das Gerüst der Schrift von den tragenden Grundstrichen und nicht von den Aufstrichen gebildet wird, so sind die senkrechten Stäbe die Träger der Runen und die Stäbe die Träger des Verses; und da denn diese Reimstäbe nur die ausgeprägten Wortstämme unter sich zusammenfassen, so erkennt man wohl, daß die Stäbe auch die Träger der Sprache heißen müssen.

So enthält der Stamm des Baums vereinigt die Stäbe ungebundener und gebundener Rede und gibt sie frei, findet nur immer ein Dichter das Zauberwort; und er enthält auch die ganze Runenreihe, wie denn der alte normannische Merkvers die letzten Buchstaben l und y des Runenalphabets so ausdeutet:

Lache, die lichte:
Yr enthält alles[2].

Yr ist die Eibe, die Vorgängerin unseres Weihnachtsbaumes: der immergrüne Baum „enthält alles" (in jenem rätselschweren Doppelsinn, der diese germanischen Runen-

[1] Näheres bei Uhland VI 225 ff. und Grimm, My 1024 ff. — [2] Wolfskehl und von der Leyen, Älteste dtsche Dchtgn 21. Ausführlicher von der Leyen in Zs. f. Vk. 40, 1930, 170 ff. Im älteren nordischen Runenalphabet stand yr an 13., nicht an letzter Stelle.

merkreihen kennzeichnet). Das Wasser, die Lache, die lichte, und Yr sind die letzten wichtigsten Dinge. Vielleicht wird man es jetzt auch nicht mehr ganz als Zufall erachten, daß das Mittelalter bis tief hinein in die Neuzeit schrieb mit der Feder des Wasservogels und schrieb auf die Häute von Rindern, die wir in vielfachem Bezug zum Wasser antrafen. Einen noch wichtigeren Hinweis auf die Bedeutung des Wassers für die Spracherfindung und Schicksalsvermittlung haben die Buchstabenreihen des Mittelmeerkreises, wenn sie anheben mit dem gemeinindogermanischen Wurzelwort für „Wasser, Fluß"[1] und dieser a-Laut alpha semitisch zugleich den Stier bezeichnet.

Runenkunde, Sehertum, Wissen und Zauberei blieb zwar, wie wir sahen, bei den Germanen vornehmlich den Frauen unterstellt, ging aber in besonderen Fällen auch auf die Männer über. Das drückt sich noch aus in den Namen auf -rūn, die meistens weiblich sind (ahd. Kundrūn, Hiltirūn, Sigirūn, Fridurūn), bei dem bedeutungsgleichen Albrūna – Ölrūn – Alraun (S. 224_2) aber ins Männliche hinübergehen. Wenn der Name der fast göttlich verehrten Seherin Albrūna oder der walkyrischen Schwanenmaid Ölrun im Mittelalter nur noch als Bezeichnung des zaubrischen Wurzelmännchens weiterlebt, so spricht sich darin freilich die veränderte Zeitanschauung bedeutsam aus, aber gleichzeitig läßt sich das Nachleben von Vorstellungen aus dem Wodandienst nicht verkennen. Der Alraun – die Entartungserscheinung eines verfemten Glaubens[2] – steht mit dem Hängemythus noch so weit in Beziehung, als er nach dem Glauben des Volks aus dem Samenfluß des Gehängten unter dem Schicksalsbaum entsteht (S. 300_1) und in seiner Wurzelgestalt und Zauberbedeutung noch immer zum schicksalschaffenden Prinzip der Pflanzen Bezug hat.

Jetzt eröffnet sich uns der Odinsmythus in seiner vollen Bedeutung. Das Reiten des Sturmgottes auf der Esche entreißt dem Baume das sonst weiblicher Obhut anvertraute Geheimnis. Er neigt sich, nimmt stöhnend die Runenstäbe des Baumes auf und stürzt zur Erde. Da wird er weise, wächst und beginnt zu gedeihn, Wort führt ihn zu Wort und Werk zu Werk. Mimir, der Brunnenhüter, Bestlas Bruder und Bölthorns Sohn, lehrt ihn neun Runenlieder und von Odrörir, dem begeisternden Dichtermet, wird ihm ein Trunk. Schicksalswissen ist Empfängnis, darum hängt der Gott, vom eigenen Speere durchbohrt; aber im Wundenmal erblüht ihm Zauber und Wirkenskraft. Er erhält Macht über das Schicksal, ja Macht über das Leben selber; er wird der mächtige Zauberer, der nach Snorris Worten (S. 7) Winde drehen, Feuer löschen und die See beruhigen konnte, der die zukünftigen Ereignisse vorausahnte und wußte, wo vergrabene Schätze verborgen lagen, der Kraft hatte, „den Menschen Tod, Unheil oder Krankheit zu bescheren oder jemand seinen Verstand und seine Kraft zu nehmen und diese einem

[1] In ahd. aha „Wasser", nhd. Ache, wozu auch ahd. ouwa „Au", air. abann „Fluß", lat. aqua und amnis, apr. ape „Fluß", gr. 'Αχία u. a. — [2] Die von Jordanis c. 24 erwähnten aliorunae, in der Einöde herumschweifende magae mulieres, die mit Waldfaunen die Hunnen erzeugt hätten, vermitteln den Übergang von der hochverehrten Albirūna zum mittelalterlichen Alraun.

andern zu verleihen". In seinem Besitz sind zauberkräftige Zweige und Wünschelruten nach nordischer[1] wie nach angelsächsischer[2] Überlieferung. Die Skalden nennen ihn Göndlir „Zauberer", Ginnar „Hexer", Gapþrosnir „Zaubermeister", Fjölnir „Vielwisser"[3]. Er begabt seine Lieblingshelden mit stichfesten Hemden und siegreichen Waffen, mit Geschicklichkeit, Dichterschaft und langem Leben[4]. Er lehrt einzelne Menschen seine Hexenkünste und teilt ihnen seine Runen mit.

Denkrunen lern', wenn die Degen alle
Du durch Witz überwinden willst;

So belehrt die Walkyre den Sigurd[5]:

Sie hat Hropt (Odin) erdacht, sie hat Hropt geritzt
Und die Deutung den Leuten gelehrt,
Vom Tranke berauscht, dessen Tropfen rannen
Aus Heiddraupnirs Hirn
Aus Hoddrofnirs Horn.

Auf dem Berge stand er mit Brimirs Schneide,
Auf dem Haupte trug er den Helm;
Da murmelte weise Mims Haupt zuerst
Und wahre Worte sprach's.

(Es folgt dann die Bedeutung der Runen, ihre Schutzwirkung und wo sie angebracht sind.) Heiddraupnir ist „Spender klaren Glanzes", Hoddrofnir „Schatzbrecher, Schatzerteiler", und beide Namen dürfen ohne Bedenken auf Mimir bezogen werden, da ja nach dem Liede der Seherin[6] das Horn Heimdalls ebenfalls unterm Schicksalsbaum am Brunnen Mims verborgen liegt, bis Heimdall die Götter damit zum letzten Kampfe ruft, das Horn also wohl auch Mims Horn heißen kann. Mims Hirn andrerseits hat schon Uhland[7] mit Mims Haupt in der nächsten Strophe zusammengezogen und als Grundlage des Mythus das „Brunnenhaupt"[8], den in der älteren Sprache gewöhnlichen Ausdruck für „Quelle", angenommen. Die erste Strophe ist demnach als Anspielung auf Odins Trunk an Mimirs Brunnen zu verstehen.

Ausgerüstet mit solcher Zauberkraft, mit solcher Macht über das Schicksal, stieg Odin unter den ihn verehrenden Menschen zu immer größerer Herrlichkeit auf. Es begreift sich wohl, daß er die andern Götter überwachsen und als ein König in Walhall, als ein Vater der Menschen, ja der Welt (Aldafǫþr, jünger auch Allfǫþr, auch Verathýr „Männergott") gepriesen werden konnte. Er „mißt" den Menschen Schicksal und Tod zu[9] wie

[1] gambantein Hrbl 20. — [2] wuldortānas im altengl. Neunkräutersegen, Philippson 153. — [3] Falk, Odensh. unter den entsprechenden Namen. — [4] Sigmund, S. 11; Harald Kampfzahn, S. 24; Starkad, S. 22. — [5] Sd 13. — [6] Vsp 27. — [7] Schr. VI 273 ff. — [8] Uhland VI 206. — [9] Doch wohl nur vom Messen kann die Spanne zwischen dem gestreckten Daumen und Zeigefinger in Holland Woedensspanne heißen; Grimm, My 132. Zu meta „zumessen" gehört an. mjǫtuþr „Geschick, Verhängnis, Tod" (altſ. metod) und mjǫtviþr „Maßbaum", wie Vsp 2 die Weltesche heißt.

sonst der „Maßbaum" Yggdrasil. Selber dem Spiele zugetan[1], lenkt er den Würfelfall und wird daher auch beim Würfelspiel angerufen[2].

Dem Wirken Wodans wird wichtiger Anteil am Werden der Welt zugeschrieben. Nicht als ihr Urschöpfer, wie man in falscher Ausdeutung des eddischen Schöpfungsmythus gemeint hat, steht ihr Wodan gegenüber; dieser Gedanke liegt der Urreligion ferne, die das schaffende Prinzip stets in der Tiefe sah, es weiblich als ausgebärende Erde (Tuisto bei Tacitus ist terra editus) oder Urkuh oder aber als titanisch wirkendes Zwitterwesen (Ymir, der schlafend im Schweiß die ersten Riesen zeugt, Tuisto = „Zwitter") zeichnete und Odin erst im dritten Gliede von Buri abstammen läßt, dem Stammvater, den die Urkuh aus dem Reiffelsen geleckt. Wohl aber greift Wodan nach eddischer Lehre als Beleber und Ausformer, als Bildner und Hervorbringer, als Ordner und „Gießer" (Gaut, Gauti und Gautatýr, agſ. Gēat(a) und Sigegēat[3]) bedeutsam ein in den Werde- und Ausgestaltungsprozeß. Aus dem Abgrund des Urriesen hoben nach dem Liede der Seherin Burs Söhne Odin, Wili und We Midgards herrlichen Boden und benannten mit Namen Nacht und Neumond, Morgen und Mittag, Zwielicht und Abend, die Zeit zu messen[4]. Sie setzten Altäre, Tempel und Herde, sie schmiedeten

[1] Vsp 8 spielen die Götter auf dem Idafeld. — [2] Eine an. Wurfformel lautet: At þú Fjǫlnir falla látir, þat er ek kasta kann! Grimm, My III 58. — [3] Grm 54 und sehr häufig bei den Skalden. Die alte Ableitung von got. giutan „gießen" steht heute noch zu Recht, und die jüngere Deutung als „Gotengott" ist ausgeschlossen, da der Name auch bei Langobarden und Angelsachsen belegt ist. Man wird in Anbetracht dessen, daß der Gotenname, ferner norw. gut „Bursche, Kerl" und schwed. gosse (< got-se) „Junge", im pl. aber auch noch „heiratsfähiger Mann und Krieger", auf dasselbe verb. giutan zurückführen, bei Gaut zuerst an die phallische Bedeutung denken, die bei dem Speergott auf den Felsbildern zutage tritt, aber auch in manchen Odinsmythen deutlich genug durchblickt (S. 143 ff.). Doch vergesse man nicht, daß der kultische Phallos ein Sinnbild der Befruchtung überhaupt darstellt, daher den Regen ebensogut wie das in der Seele und im Geist Zeugende mitmeint; Gautr „Gießer" wäre demnach im weiteren Sinne eines „Hervorbringers" zu verstehen, wie denn eben dieses Hervorbringen Gottes im MA lange noch mit Gießen bezeichnet wurde (Beispiele bei Grimm, My 19, 118, III 15). Da Gaut als Stammvater des Volkes oder Königsgeschlechts im Norden (Yngl.ſ., c. 34 Stammvater der Gauten; Herv.ſ. c. 1 Gauti Odinssohn) wie bei den Goten (Jord. Get. c. 13 und 14 horum [die S. 125 erwähnten Anses] ergo, ut ipsi suis fabulis ferunt, primus fuit Gapt [steht für Gaut]), Angelsachsen (in den Stammlisten Gēat und Sigegēat; Grimm, My III 379, 389, und Philippson 163) und Langobarden (in Edict. Rothari, ca. 650, Audoin, Alboins Vater, ex genere Gausus) vorkommt, also bei Nord-, Ost- und Westgermanen, so geht der Name wahrscheinlich auf die Zeit vor der Teilung der drei Gruppen zurück und bezeichnete vielleicht ursprünglich den Speergott der Felszeichnungen. Die Übertragung auf Odin geschah dann offenbar bei den Westgermanen und setzte sich mit der Ausbreitung des Odinskultes auch im Norden durch; vgl. Falk, Odensh. s. v. Gautr, und Almgren, S. 314 mit weiteren Literaturangaben. — [4] Vsp 4–7. Nach Snorris Gylf 8 hätten Burs Söhne Ymirs Leib in die Mitte von Ginnungagap geschleppt und aus seinem Leib die Erde, aus seinem Blute Meer und Gewässer, aus seinen Knochen die Berge, aus dem Schädel den Himmel und den Wimpern Midgard gemacht. In seiner Quelle Vm 21 und Grm 40 stand aber von den asi-

Zangen und schufen Gerät. Sie teilten den ersten Menschen Hauch, ōðr, Gebärde und blühende Farbe mit[1].

In Gaut, dem Gießer und Hervorbringer erkennen wir jenen allbefruchtenden Gott wieder, dem wir an einzelnen Stellen unserer Untersuchung begegneten, dem Gott mit dem phallischen Gaul und Speer, dem phallische Runensteine in Schweden gesetzt sind, der wandernd in ferne Länder zog und Riesentöchter betörte, der mit Rind Wali, mit der Riesin Grid seinen eigenen Rächer Widar zeugte, der an die Seite Freyjas und Friggs, der obersten aller Göttinnen, trat und nach späterer Lehre Vater Thors genannt wurde. Die Könige normannischer Zeit wetteiferten miteinander nach dem Vorbild älterer Sagen, ihren Stammbaum auf den großen Göttervater zurückzuführen.

Mit wenigen Worten können wir nun die Frage beantworten, wie die Walkyren die enge Verbindung mit Wodan eingingen. Schon wurde dafür geltend gemacht, daß der Siegesgott und die Siegbringerinnen enge Wesensverwandtschaft zeigten und gemeinsame Wunschbeziehung den Gott mit den Helden, die Helden mit ihrem Gefolgsherrn, aber auch die Helden mit den Walkyren und die Walkyren mit Wodan verband. Waren durch Minne im Entrückungserlebnis die grausigen Kampfweberinnen, die schwarzen, todeshungrigen Rabenmädchen zu lichten Schwanbräuten geworden, so gehörten sie nicht mehr der Tiefe an, sondern der Welt des leichteren, klareren Stoffes, dem Glanzreich des Lichts und der Sterne, und sie gingen ein in die Sphären, in denen gleiches Minneerleben den Führergott herrschend erschaute.

Bei den Walkyren kommt aber nun noch etwas hinzu. Mehr noch als bei den Helden war das Verhältnis des Gottes zu ihnen ein wechselseitiges. Nur wer selber ein Schicksal hat, sich dem Schicksal hingibt und „durchs Schicksal siegt" wird nach dem Glauben der Goten halbgöttlichen Wesens, ein Ase. Das Schicksalswerben Odins zog die Kampfmädchen an und gesellte sie um den Schlachtenherrn. Stets besorgt um der Welt Geschick, allmorgendlich seine Raben aussendend, daß sie ihm Kunde aus allen Orten brächten, mit Mimirs Haupt sich beredend, Grabestote erweckend, um Zwiesprache mit ihnen zu halten, im Krieg, im Sturme zeugerisch umfahrend, damit der Weltenbaum nicht verdorre, sondern stets neue Blätter treibe, stand Odin auch den schicksalskundigen Kampfwirkerinnen einst mehr werbend als herrschend gegenüber[2]. Nur im Bunde mit ihnen konnte die Schlacht richtig entschieden werden, ging auch von Odin die Leitung aus. Von ihnen empfing er Wissen, mußten auch die Fäden alle zuletzt in der Hand des Schlachtenherrn zusammenlaufen.

schen Söhnen Burs nichts, und es heißt dort nur ganz allgemein: aus Ymirs Fleisch ward die Erde geschaffen, aus dem Gebein das Gebirg usw. Erst in der offenbar jüngeren Str. Grm 41 ist beigefügt: Doch aus seinen Wimpern schufen weise Götter Midgard dem Menschengeschlecht. Hier erst sind die Götter weltschaffend eingeführt. Vollends Erfindung ist, wie Burs Söhne bei Snorri dann weiter den Himmel auf vier Spitzen vierfach unterstützen, die Sterne aus Muspellheims Funken umschaffen und endlich Midgard und Asgard erbauen. — [1] Vsp 17–18. — [2] Das spiegelt sich teilweise noch in den Namen. Den Odinsbeinamen Gondlir wird man eher von dem Walkyrennamen Gondul „zauberkundig" ableiten, als umgekehrt.

Auch seine Halle hat Odin um den Schicksalsbaum herum gebaut. Der Hirsch, der die Zweige benagt, und die Ziege, die den Helden Met spendet, stehen auf ihrem Dach. So schildert es das Grimnirlied[1].

Der krächzende Rabenschwarm, das Erscheinen der Walkyren hoch in den Wolken sagt es dem Krieger an in der Schlacht, daß die Stunde der Entscheidung gekommen, das umgehende Totenheer macht die Nächte der Julzeit so verhängnisträchtig. Wie Odin im Fallen vom Baume weise wird, so hat er die niederstürzende, niederschmetternde Macht, die im Fallen zugleich erhebt, weil sie den Blick zu den Tiefen öffnet. Wenn er im Sturm durch die Eiche fährt und am Schicksalsbaum rüttelt, dann ist Notzeit, und die Krieger wappnen sich; wenn die Fahne flattert auf dem Mast oder hoch aufrauscht in der Schlacht, dann wissen die Helden, daß der Gott unter ihnen ist. Im schwärmenden Zug seiner Raben, im Heer der mit ihm ziehenden Schlachttoten und im Gefolge der reitenden Walkyren kommt also jedesmal etwas Ähnliches zum Ausdruck, nur daß unterschiedlich die dunkle, raffende und die lichte, erweckende Seite des Schicksals dabei hervorbricht.

Die zeitliche Schicksalsbedeutung von Odins Ring Draupnir tritt nun auch schärfer hervor. Wie von ihm jede neunte Nacht acht gleiche träufeln, so rinnt die Zeit durch Odins Hand und ringweise tropfen die Jahre ab. Er schenkt den Ring seinem liebsten Sohn, wenn er stirbt im Frühjahr, aber Balder schickt ihn dem Vater wieder herauf aus der Tiefe. Der Kreislauf schließt sich, kehrt an den Anfangspunkt zurück in erneuter Zeit und an erneutem Ort. Von Odin, dem reitenden Gott auf Yggdrasil, gehen die Ringe aus und wachsen wie er mit der Zeiten Umschwung. Es wiederholt sich im irdischen Vorgang der mythische, wenn der König den Helden Ringe verteilt, um sie als Teilnehmer seines Geschicks damit an sich zu binden, und es ist Schicksalssymbolik, wenn laufende Spiralen, Ringe, Schlangen und Wellen das Grundmotiv der germanischen Kunst (mit nie mehr erreichtem Höhepunkt in der Bronzezeit) bilden.

Jul ist die Zeit, da der Ring sich schließt und das Jahr zu seinem Anfang zurückkehrt, die „Nacht der Mütter", das große Festgelage der Männer, da Odin Walvater durch die Zeitlichkeit fährt, Gespenster und Tote umgehen, die wilde Jagd durch die Winternacht braust, die Quellen der Tiefe aufbrechen, versunkene Glocken läuten, die Zukunft offen liegt.

Ragnarök aber, „der Götter Schicksal", ist die Vollendung eines großen Umschwungs des Weltenrades, die Wende, da es donnernd durch die ähnliche Stelle unserer Zeit und Räumlichkeit rollt, nach dem Fimbulwinter die große Julzeit mit furchtbareren Ausbrüchen der gärenden Tiefe, drohenderem Andrang ihrer schrecklichen Mächte. Da wird der Fenriswolf von den Fesseln frei, die Midgardschlange wälzt sich zornig heran, auf Naglfar nahen Riesen und Helbewohner, und Muspells Söhne reiten im Sturm herbei. Yggdrasil erzittert, die Sterne versinken. Von Odin geführt, stellen sich Götter und Helden zum Kampf, die besten fallen, selbst Walvater wird vom Wolfe verschlungen.

[1] Grm 25, 26.

Aber eine neue Welt geht aus der alten hervor, im Baum retten sich Lif und Lifthrasir, auf dem Idafeld treffen aufs neue die Asen zusammen, und drei von den Söhnen Odins, auch Höd, Hönir, Modi und Magni werden wieder in Walhall herrschen. Kein Ende also, kein Jüngstes Gericht, kein Erstarren im Glast einer bewegungslos dauernden Ewigkeit ist Ragnarök, sondern unter den Geburtswehen weltträchtiger Schwangerschaft eine Wiederkehr, Wiederbringung, Welterneuerung. Deutsche Sagen, nach denen der alte Gott noch immer verzückt im Berge weiterlebt, lassen daher den König mit seinem Heer nach der großen Schlacht wieder in den Berg eingehen und berichten von einer Wiederholung des Kampfs alle sieben oder alle hundert Jahre (S. 134). Auch betonen sie im Zusammenhang damit vielfach das Wachsen der Zeit und des Zeitengottes. Wie die Zeit kreist, so wächst der Bart des Kaisers im Berg in Schlingen um den Tisch herum, und wenn er zum „drittenmal die letzte Ecke desselben erreicht haben wird, tritt dieser Welt letzte Zeit ein, und die große Schlacht auf dem Walserfeld wird geschlagen". Nach der Kyffhäusersage aber fliegen die Raben immer um den Berg, und kommt einer zu dem Kaiser und sagt es ihm, daß die Raben noch kreisen, so muß er noch hundert Jahre länger schlafen[1]. Gleichzeitig wächst draußen der Birnbaum, der immer neu Wurzel schlägt, wenn man ihn umhaut, der zu grünen anhebt, wann die Schlacht eintritt, und Früchte trägt, wann sie beginnt. Nach andern wird der Baum erst ausschlagen, wann der Fürst am Tage der Schlacht seinen Schild an den dürren Ast hängt (S. 216)[2]. Deutlich sprechen diese Züge es aus, daß das Schicksal als die wachsende Macht zu begreifen sei.

Es kann nicht verwundern, daß schließlich auch Rad und Hakenkreuz, die Ursymbole des Kreislaufs und des unentrinnbar abrollenden Schicksals, im Zusammenhang mit Überlieferungen und Vorstellungen aus dem Wodankreise vorkommen. Sichtbar am Himmel, wo das hakenkreuzförmige Herkulesbild (der „Engonasin" griechischer Sternbildtafeln) in Urzeiten nahe am Pol stand, um dann langsam nach Süden abzurücken[3], dreht sich das Rad in der Himmelsachse, im Schutze des obersten Himmelsgottes, mit den vier Speichen nach den vier Windrichtungen oder Wendepunkten der Sonne hinweisend, daher keltische Darstellungen das auch auf nordischen Felszeichnungen nachweisbare Raddrehen (S. 214) in Beziehung zu Jupiter Tanaris setzen[4]. Im

[1] Grimm, DS 28 und 23. — [2] Auch das Schicksalswasser fehlt neben dem Baume nicht. Nach der Sage von Kaiserslautern sitzt Kaiser Friedrich auf goldenem Sessel in einer tiefen Höhle „auf schönem, weitem Plan und viele Leute um ihn herum". Im Kaiserweiher neben seinem einstmaligen Schloß schwimmt ein Karpfen mit einem goldenen Ring, den ihm der Kaiser ans Ohr hing. Der wird ungefangen im Weiher bleiben bis auf Kaiser Friedrichs Zukunft; Grimm, DS 296. – Nach der Dasseler Überlieferung wird in der Schöffe, einem Feld zwischen Eilenhausen und Markoldendorf, eine große blutige Schlacht gehalten werden, wann der Robbedisser Brunn seine Stätte verrücke, der schwarze Grund der andern Erde gleich werde, und der große Eilenhäuser Pappelbaum verdorre und vergehe; Grimm, DS 294. — [3] Hinweis von Dr. M. Knapp. — [4] Drexel, Jahrb. arch. Inst. 30, 1915, 10.

drei- oder vierarmigen Hakenkreuz spiegelt sich gleichzeitig das Stempelbild wichtiger Blüten, und hier wie am Himmel finden sich Rad und Hakenkreuz einer tragenden Säule als Achse (Griffel – Polachse) eingefügt. Wir erkennen darin das Bild des mittelalterlichen Rades wieder, auf welches Verbrecher geflochten wurden, und dürfen darin den nachlebenden Rest eines Opfers an den Himmelsgott erkennen. Auf die Weltenachse deutlich bezogen sind die berühmten Irmensäulen, deren Name Rudolf von Fulda als die „alles unterstützende Säule des Alls" deutet. In welcher hohen Verehrung sie standen, zeigt die Tatsache, daß Karl der Große auf seinem Sachsenzug einen Hauptschlag gegen sie richtete[1].

Bei Grimm[2] steht die seit dem 16. Jahrhundert bezeugte Sage vom Glücksrad, nach der zwölf Landsknechte nach dem Ditmarser Krieg kleinmütig durchs Land streichen, weil sie nicht wußten, was sie morgen zu beißen hätten. Da begegnet ihnen ein Grauröcklein, läßt sich von ihnen den Kummer berichten und anerbietet ihnen, sie mit seinem Glücksrad reich zu machen. Denn „wen ich darauf bringe, der lernt wahrsagen den Leuten und graben den Schatz aus der Erde". Einziger Beding ist, daß während der Fahrt keiner den anderen ansehe und nachher einer von den Zwölfen ihm zu eigen sein solle. Die Landsknechte sind's zufrieden, und der Graurock führt sie hin zu dem Rad, „das war so groß, daß wie sie alle darauf kamen, jeglicher drei Klaftern weit ab vom andern saß". Der Meister beginnt zu drehen „zwölf Stunden nacheinander und alle Stunden einmal. Ihnen aber deuchte, als ob unter ihnen helles Wasser sei, gleich einem Spiegel, worin sie alles sehen konnten was sie vorhatten, Gutes und Böses, und wen sie von den Leuten da sahen, erkannten sie und wußten ihre Namen zu nennen. Über ihnen aber war es wie Feuer, und glühende Zapfen hingen herab." Als sie zwölf Stunden ausgehalten hatten, langt sich der Glücksmeister des Bürgermeisters Sohn aus Meißen herab, die andern „wußten nicht, wie ihnen geschehen und sanken betäubt nieder in tiefen Schlaf, und als sie etliche Stunden lang unter freiem Himmel gelegen, wachten sie auf, aber ihre Kleider auf dem Leibe und ihre Hemden, die waren ganz mürbe geworden und zerfielen beim Angreifen, von der großen Hitze wegen, die auf dem Rade gewesen war."

Der Graurock und daß er Schätze zeigt, hellsichtig macht, einen der Landsknechte kürt und sich zusprechen läßt (wie Wikar S. 22), stimmt zu Wodan. Als Kriegererlebnis mit ähnlichem Eingang wie im Bärenhäutermärchen (S. 67) wird die Sage dargestellt, und der schwindelnde Umschwung hat ganz die Wirkung einer Berserkerentrückung. Offensichtlich liegt der Erzählung eine Wodansage zugrunde. Das Rad erweist sich damit als Wodans Zeichen und als Entrückungssymbol, und beides bestätigend spielt das Rad in den Sagen von der wilden Jagd die schon erwähnte wichtige Rolle, indem darin bald Mitziehende ins Rad geflochten dargestellt sind oder den Zuschauenden empfohlen wird, den Kopf in ein Rad zu stecken, um keinen Schaden vom Heere zu nehmen[3].

Angesichts der wichtigen Bedeutung, die einst den Irminsäulen zukam, kann es kein

[1] Grimm, My 96. — [2] DS 210. — [3] Bechstein, Sagenb. Nr. 730.

Zufall mehr heißen, daß sich der Kirchturm als ein fester Bestandteil des Heiligtums nördlich der Alpen mehr einbürgerte als im Süden, daß er dort die Tendenz zur Kirchenmitte (Vierungsturm) oder doch geschlossenen Einbezugs in den Kirchenbau zeigte, und daß endlich, wo das Turmkreuz sich nicht durchsetzte, regelmäßig ein Hahn, eine Fahne oder aber das Rad für das Nest des Wasservogels darauf angebracht ist. Würden wir schon in den Turmglocken ein nicht so sehr zeitenmessendes als ans Schicksal gemahnendes Symbol erkennen müssen, welches Sturm, Brand und Krieg ansagt und die Schicksalszeiten des Menschenlebens, Geburt, Hochzeit und Tod mit eindringlichem Liede begleitet, so finden wir erst recht in Fahne, Rad, Hahn und Wasservogel uns längst vertraute Schicksalssymbole wieder und erinnern uns, daß der Hahn auf dem Weltenbaum (Mimameid) vorkommt, die Fahne aber hoch auf dem Maste oder über der Schildburg flattert. Darin leben also wichtige Gedanken aus germanischer Vorzeit nach und setzten sich durch bis zum heutigen Tag.

Unter diesen Umständen wird man nicht zögern, den „Jupiter“ auf den charakteristischen Säulen[1] Obergermaniens als eine im wesentlichsten germanische Gestalt zu erklären. Römisch zwar ist der Titularanspruch, der Kunststil, die Säule mit dem Drum und Dran, der gelegentlich beigegebene Blitz und Adler, teilweise auch die Tracht des Gottes, und als keltisch werden wir den einige Male vorkommenden Schlegel in seiner Hand ansprechen. Aber weder aus den gangbaren römischen, noch aus den keltischen Himmelsgottvorstellungen hat man die Gebärde des stürmisch dahinfahrenden Reitergottes über dem ihn mehr unterstützenden als von ihm niedergetretenen Erdriesen deuten können. Eben diese Gebärde aber kennen wir als echt wodanisch, und das Schweifen und Stürmen mit der Wucht des Andrangs, wie sie hinreißend in einigen dieser Bilder dargestellt ist, mußten wir als den gleichsam wesenbestimmenden Zug germanischer Sonderart anerkennen. Das Rad, das der Reiter auf einer dieser Säulen unter dem linken Arme trägt[2], kann nach dem früher Gesagten ebensogut germanisch wie keltisch sein. Die Säule rückt sinnvoll den stürmenden Reiter in die Zone seines Elements und erinnert gleichzeitig an die Irmensäule, die universalis columna mit ihrer achsalen Bedeutung.

Es lag stets in der Richtung römischer Politik, in der Religion einheimischen Vorstellungen Eingang zu gewähren, wenn sie sich den Ideen des römischen Staatskultes unterordneten. Wie die Hauptszene eines mithräischen Bildes augenscheinlich von der Gestalt des wilden Jägers wesentlich beeinflußt ist[3], so werden wir also den Mischgott der Jupitersäulen seinem inneren Gehalte nach besser als Wodan denn als Jupiter oder Tanaris ansprechen. Wodan hat mit Kronos-Saturn auch dieses gemein, daß er der innerste und äußerste ist, der im Traumschlaf gefesselte Gott im Berg, und der gleichzeitig in der äußersten Sphäre umziehende, ewig schweifende „Wanderer“.

[1] Hertlein, Die Jupitergigantensäulen 1910 und Germ. Rom. IV 11 ff. und Taf. I–VII. — [2] Säule von Butterstadt Germ. Rom. IV, Taf. XIII 4. — [3] Fr. Behn, Das Mithrasheiligtum zu Dieburg 1928 I, 10 und Germ. Rom. IV 58. —

Dichtergott

Solange es eine Skaldenkunst gab, leiteten die Dichter des Nordens ihre Gabe von Odin her. Schon von Bragi, dem ältesten greifbaren Skalden (9. Jahrhundert), ist ein unzweideutiges Zeugnis dafür erhalten: Als Bragi – so berichtet Snorri in seiner Poetik – einst spät am Abend durch einen Wald fuhr, rief ihm ein Trollweib eine Strophe zu mit der Frage, wer dort fahre. Da antwortete der Skalde in kunstvollen Umschreibungen:

Skald nennt man mich,
Sinnschmied Widurs (= Odinsgedankenschmied = Gedichteschmied),
Gauts Gab'-Bieter (= Spender der Odinsgaben, der Dichtung),
Freigeb'gen Mann,
Yggs Älträger (= Träger von Odins Bier, des Skaldenmetes, der Dichtung),
Ods Sinn-Modi (Modi ist eigentlich Thors starker, mutiger Sohn, hier = Beweger, also vollständig: Odinsgedankenbeweger),
Lieder-Kunstschmied,
Was ist Skald, wenn nicht dies?[1]

Viermal neu gewendet ist da zum Ausdruck gebracht, daß die Dichtung Odins Gabe sei und der Dichter nur ein Vermittler der göttlichen Urgedanken heißen könne. Das ist bei den Nachfolgern Bragis ein so oft wiederholter Gemeinplatz geworden[2], daß der Ausdruck schließlich zur Formel erstarrte, aus der nicht mehr viel herauszulesen ist. Doch besitzen wir ein persönlicheres Zeugnis für das Verhältnis des Skalden zum Dichtergott, das ist Egils Klage um seiner Söhne Verlust[3]:

Dem isländischen Skalden aus dem Berserkergeschlecht Kweldulfs und Skallagrims (S. 35) sind beide Söhne dahingegangen, der eine im Kampf, der andre im Meeressturm. Die Saga erzählt, daß der Gram darüber den kraft- und liedgewaltigen Mann derart niederschmetterte, daß er sich in sein Zimmer einschloß, drei Tage lang weder Speise noch Trank zu sich nahm und erst als die Tochter Thorgerd von ferne herangeeilt war, sich bewegen ließ, die Starre seines Kummers im Liede zu lösen. Was er dichtete, ist ein ergreifendes Denkmal der Sohnesliebe, Sippenverbundenheit und der engen Beziehung zum Dichtergott geworden, um so unmittelbarer berührend, als es aus einer harten, sturmgewohnten, männlich herben Seele kommt. Egil hadert mit Ran und Ägir, den Göttern der Flut, die ihm den Schildbaum, den fehlerlosen, entrissen, nach dem nie frugen üble Nachreden, und grollend ihn verschlungen, eh er gereift, ehe ihm

[1] Skaldsk. 53 (Th. XX 235 f.). — [2] Beispiele hat schon Snorri aus der Skaldendichtung gesammelt in Skaldsk. 3 (Th. XX 131 ff.). Weiteres bei Unwerth, S. 114 ff., und Meißner, Kenn. 363 f. und 427 ff. — [3] Th. III 227 ff.

Odin Ehren gewährt. Er hadert auch mit dem Schlachtengott, weiß er es auch, daß Bödwar, sein Sohn, ein „zu Walhalls Wonnen" ging und aufstieg, „die alten Ahnen zu sehen":

21. Ich stand mich gut
Mit der Gere Fürsten,
Und ich vertraute
In Treue ihm,
Bis der Freund
Des frohen Sieges
Mich trog und mir
Die Treue brach!

Dann aber die Wendung:

22. Nicht weihe Verehrung
Wilis Bruder (= Odin)
Ich aus Lust:
Denn lieblos war er.
Doch gab Mims Freund (Odin)
Guten Ersatz
Für böses Leid:
Die Buße schätz ich!

23. Des Wolfes Feind (= Odin),
Gewohnt der Kämpfe,
Gab mir eine Kunst –
Keine ist besser –
Und einen Sinn,
Der sicher schafft
Aus Ränkeschmieden
Rührigsten Freund!

24. Schlecht ist mir zu Mut:
Die Schwester steht
Von Walvaters Feind (= Hel)
Am Vorgebirge.
Doch will gern
Gutwillig warten
Ich auf Hel
Mit heitrem Sinn. (Niedner)

Das ist eines jener seltenen Bekenntnisse, die in unmittelbarstes Erleben der Skalden einen Blick gewähren, das Verhältnis zum Dichtergott uns naheführen und uns zeigen, wie der Dichter sein Lied in solchen Augenblicken als eine wirkliche Gabe, ein Geschenk des ihm in Freundschaft geneigten Gottes empfand. Verständlich wird angesichts solcher Verbundenheit aber auch andererseits die Bitternis Hallfreds des Schwierigkeitsskalden, der von Olaf Tryggwissohn zum Abschwören des alten Glaubens gezwungen worden war:

Hildskjalfs weisem Walter (= Odin)
Wohl einst Opfer zollt' ich:
Viel anderes dem Volke
Freud' bereitet heute...
Einst dem edlen Odin
Alle Lieder galten:
Väter Sang mich freute
Früher, kräftig blühend.
Schwer wird's abzuschwör'n dem
„Schwierigen Dichter" (Hallfred) Widrir (dem Odin);
Friggs Herrn muß ich lassen,
Hier dem „Krist" zur Zierde![1]

[1] Th. IX 226f.

Von Odin selber sagt Snorri, daß er nur in skaldischen Reimen sprach, daß er und seine Tempelpriester „Liederschmiede" hießen, weil diese Kunst des Dichtens von ihnen in den Nordlanden ausging, und daß seine Rede so gewandt und so glatt war, daß alle, die ihr lauschten, meinten, sie allein wäre wahr (S. 6f.). Von einer Übertragung der hohen Kunst auf einen von seinen erwählten Helden erzählt die Starkadsage (S. 22), und das Hyndlalied spricht sich allgemeiner darüber aus:

Gibt Sieg diesen,
Besitz denen,
Rat und Rede
Recken vielen,
Fahrwind den Degen,
Dichtkunst Skalden.[1]

Größeres Interesse hat, was die Sagas über das Erscheinen Odins vor einzelnen Königen aus sagenhafter, teils aber auch geschichtlicher Zeit berichten[2]. Da ragt die Gestalt des Gottes sichtbar in die Wirklichkeit hinein, und der bestätigenden Zeugnisse sind zu viele, als daß sich ein wahrhafter Kern dieser Geschichten leugnen ließe[3]. Bezeichnend ist, daß die Begegnung mit Odin an die beiden Olafe, die eifernden Bekenner auf dem norwegischen Thron geknüpft und in der Saga des Tryggwissohnes in Zusammenhang gebracht wurde mit dem wohl dunkelsten Schandmal, womit dieser König sich im Kampf gegen das Heidentum befleckte: kurz zuvor hatte Olaf, um endgültig die Macht des alten Glaubens zu brechen, alle zauberstarken Männer des Landes nach Tönsberg zu einem großen Gastmahl geladen, ihnen ein starkes Getränk vorsetzen und dann die Halle in Brand stecken lassen. Alle kamen um, einzig Eywind Quelle, der Vetter des Königs, konnte sich durch eine Dachluke ins Freie retten. Als nun Olaf in der Osterzeit[4] sich auf sein Krongut in Ögwaldsnes verfügte (S. 9), kam auch Eywind in Begleitung eines neuen Anhangs dorthin in der Absicht, am König Rache zu nehmen (nach der Fassung der Olafssaga in derselben Nacht, da Odin Olaf besuchte). In einen Zaubernebel (huliþshjálmr) gehüllt, gingen die Mannen gegen das Königsgehöft vor. Plötzlich aber wurde es lichter Tag, der zaubrische Nebel sank auf ihre eigenen Augen, daß sie

[1] Hdl 3 (Th. II 94). — [2] Zusammenstellung bei Uhland VI 305ff. Mit geschichtlichem Anspruch die Begegnung Odins mit Olaf Tryggwissohn Th. XIV 271f. (vgl. S. 9) und Ol. kon. Tr., c. 197 FMS II 138ff.; mit Olaf dem Heiligen FMS V 171ff. und abweichend davon FMS V 299ff. Die ungeschichtliche Nornagestsaga hat einfach König Olaf, den einige Fassungen näher als Sohn Tryggwis bezeichnen (Uhland 311_2 und Th. XXI 199ff.). Rein mythisch oder sagenhaft die Begegnung Gestumblindis mit König Heidrek (Heidr. s. S. 56ff.), Uggers (Yggr) mit Frotho III. (Frodi) bei Saxo H. 158 und Grimnirs mit Geirröd in Grm. — [3] Es verdient besondere Beachtung, daß die von Snorri unabhängige Olafssaga der S. 9 gegebenen Erzählung ergänzend zufügt, der König habe nach Ablauf der Festtage die beiden Grabhügel auf der Landspitze aufbrechen lassen, wobei wirklich in dem größeren mächtige Menschengebeine, im kleineren aber Rindsknochen zum Vorschein gekommen seien. — [4] In S. Ol. k. Tryggw. 1853, 34f. auf Julabend verlegt, ähnlich wie in der Nornagestsaga.

nichts mehr sahen und von den Wächtern des Königs ergriffen wurden. Olaf bestrafte sie grausam, indem er sie nach Snorri vor, nach einer andern Fassung[1] am Tage nach der Begegnung mit Odin auf einer Schäre festbinden ließ, die während der Flut unter Wasser stand, so daß sie alle elendiglich umkamen. Der Ort hieß seitdem „Schäre der Schrate" (Trolle). – Die Gestalt Odins erscheint hier wie eine letzte Mahnung, der Ahnen und Landesgeister nicht zu vergessen, wie ein letztes Aufleuchten des Heidentums im Schimmer seiner Wundergeschichten und Wundertaten (Fleischspende), scharf sich abhebend von der starren Unduldsamkeit des abgefallenen Christenbekenners.

In allem ein Meister, was ins Feld des Skalden, ja des Dichters im weiteren Sinne gehört, erscheint Odin als ein Erzähler uralter Vorzeitgeschichten vor König Olaf, als Harfner und Sagamann in der Nornagestsaga, als Seher bei Frodi, als Schöpfer, Bewahrer, Überlieferer eines unversieglichen Schatzes von Rätseln, Sprüchen, Merkversen über göttliche, mythische, menschliche Dinge im Grimnirlied, der Heidreksaga, den Sprüchen und Kernworten Hars. Er verkürzt die langen Winternächte, würzt den Trunk der Männer, prüft sie und nährt die rechte Heldengesinnung.

Sicher gehört es auch hierher, wenn in skaldischen Reihen der Name Hjarrandi für Odin vorkommt[2]. Hjarrandi ist der berühmte Sänger der Hjadningen, Heorrenda im Angelsächsischen, Horant im Mittelhochdeutschen geheißen, der Sänger schlechthin, nach dem eine Liedweise Hjarrandaljóþ[3] den Namen hatte. Ein Abklang der mythisch-sagenhaften Bedeutung dieses Hjarrandi dürfte sich auch in der Geschichte des Bauern Hjarn bei Saxo bewahrt haben, der König wird in Dänemark, nur weil ihm eine schöne Versinschrift auf das Grab des jüngst verstorbenen Königs gelingt[4].

Von Odin abgespalten ist wahrscheinlich der Dichtergott Bragi[5], der später zwar selbständig neben Odin erscheint, aber es nie zu lebendiger Eigenart gebracht hat. Er ist Sohn Odins, gilt in der Prosaedda als anerkannter Ase, unterhält am Gastmahl für Ägir die Götter mit langen Geschichten und Mythen und versieht in skaldischen Liedern als Berater Walvaters und Begrüßer der Gäste den Hofdienst in Walhall. Denkrunen sind auf seine Zunge geritzt, er heißt der Skalden bester, ja der Urheber der Skaldenkunst, und Idun, die Göttin der Jugend und Schönheit, ist ihm zur Ehegefährtin gegeben. Aber sein Bild bleibt sonst völlig farblos, eigene Mythen über ihn sind nicht bekannt[6], die angeführten Züge stammen erst aus verhältnismäßig später Überlieferung, und die Einordnung unter die Asen hat keine feste Geltung erhalten[7]. Uhland wollte ihn darum mit Bragi, dem Sohne Boddis, zusammenwerfen und meinte, der Ruhm dieses ersten bedeutenden Hofskalden habe ihm die Erhöhung und einen ständigen Sitz

[1] S. Ol. k. Tryggw. 1853, a. a. O. — [2] Falk, Odensh. s. v. — [3] Bósaſ. (Jiriczek), c. 12. — [4] Saxo, H. 172 ff. — [5] Golther, My 400 ff.; Uhland VI 277 ff. — [6] Zweifelhafte Spuren bei Golther 402. — [7] Uhland VI 301, der u. a. auf die auffällige Tatsache aufmerksam macht, daß die Sn Ed in Bragis eigener Erzählung der Hauptsage von Idun (Skaldsk. 1 Th. XX 117 f.) nicht gedenke und den Namen, ja jeglichen Bezug zu ihr aus dem Spiele lasse.

unter den Asen eingetragen. Das aber widerspricht der Einstellung zu den Göttern in geschichtlicher Zeit und ist auch sonst wenig glaublich. Die Blaßheit seiner Gestalt erklärt sich ganz ebensogut unter Annahme des häufig zu beobachtenden Falles, daß ein Götterbeiname sich verselbständigt und dann als eigene Gestalt sich weiterentwickelt. Die Unterlage des Namens findet sich im an. Wort bragr „Dichtkunst, Gedicht", das im Indischen und im Irischen Verwandte mit der Hinwendung auf Zauberspruch, Gebet, Opferwesen hat. Ein davon abhängiger Beiname Bragi kam schicklich dem Zauber- und Dichtergott Odin zu. Beim Skalden muß er dann als auszeichnender Zuname verstanden werden, der den Sohn des Boddi als Dichter schlechthin hervorheben sollte[1]. Bemerkenswert ist, daß selbst die Skalden, von denen die Beförderung Bragis zum Sondergott ausging, sich doch selten persönlich auf ihn berufen und ihre Kunst immer und überall von Odin selber und nicht von Bragi herleiten.

Daß Odins Beziehung zur Dichtkunst im Norden in hohes Alter hinaufreicht, dafür sprechen aber vor allem die Mythen vom Dichtertrank, die in Anspielungen schon von den ältesten Skalden gerne berührt werden und an uraltes Brauchtum und Sprachgut inhaltlich enge gebunden sind. Im Zusammenhang mit dem, was wir über Odin bereits wissen, erschließt sich uns ihre Bedeutung leicht. Wir erinnern uns hier der Namensbedeutung von Odin als „Herrn des óþr" und denken daran, daß óþr zwar den stärksten Affekt, die Wut, den Zorn, alles rasend Erregte und Wilddahinstürmende, andrerseits aber auch „Dichtergabe, Gedicht, Seele, Sinn, Geist und Verstand" (S. 30 ff.) heißen kann, und daß wir in kelt.-lat. vates ein wurzelverwandtes Wort zu sehen haben, welches den „Seher, gottbegeisterten Sänger" bezeichnete. So ist nach Ausweis der an. Sprache das Kennzeichnende des dichterischen Zustandes (ähnlich wie in gr. μάντις) in jener tiefsten Ergriffenheit zu suchen, die ein Rasen, ein Außersichsein stets zur Voraussetzung hat, und Odin wäre Dichtergott, weil er gleichzeitig ein Rasender ist. Bestätigung findet diese Ableitung im Namen des Dichtermets Odrörir (zuweilen wird auch der mit dem Met angefüllte Kessel so bezeichnet). Odrörir heißt „Erreger des óþr, der dichterischen Begeisterung"[2], und dementsprechend bezeichnen die Skalden Dichten und Sinnen gern als Brandungswelle in Umschreibungen wie „Dains (eines Zwerges) Seelwoge", „Bergwelle der Zwerge" oder gar „wilden Wind der Braut des Bergjarls (= Riesenbraut)"[3]. „Woge umwiegt mich Rögnirs (= Odins) ... Rauscht Odrörirs rasche Welle an Sangesfelsen (= die Zunge)", dichtete Einar Schalenklang[4], und ein anderer Skalde:
Mims-Lieblings (= Odins) Lustklippe (= Brust, als Sitz der Freude und Begeisterung)

Lausch' Egil, läßt rauschen
Ström' mir an Gaums Schären (= die Zähne)[5],

[1] A. Heusler, Altgerm. Dichtg. § 32. — [2] óþrører < *óþ-hrørir, Heusler, Aisl. El.buch § 167. Ganz entsprechende Bildung ist Hav 160 þióþ-rører „Volkserreger, -aufrufer". — [3] In Strophen Sigwats Th. XVII 168, Einar Schalenklangs Th. XX 132, 135. — [4] Th. XX 133. — [5] Th. XX 134.

womit denn etwa gesagt sein soll: „Das Lied quillt mir begeisternd aus der Brust zum Munde."

Man halte hinzu die ganz ähnliche Unterlage des Wortes „Geist" (as. gēst, afries., ags. gāst, somit westgerm.), da denn die wurzelverwandten Verben an. geisa „wüten" (von Feuer und Leidenschaft) und got. us-gaisjan „außer sich bringen" zu einer Grundbedeutung „Aufgeregtheit" hinführen[1], wie auch die „Seele" (got. saiwala) durch das lautlich entsprechende gr. Adj. αἰόλος als „das Bewegliche" charakterisiert wird und durch das Wortklangbild zugleich das bewegte Wasser in Erinnerung ruft.

Damit können wir zur Mythe vom Dichtertrank[2] selbst übergehen: der Riese Suttung verwahrt den kostbaren Met in den „Schlagbergen" Hnitbjörg und setzt seine Tochter Gunnlöd zur Hüterin ein. Odin hört davon und macht sich auf, durch List den Trank zu gewinnen. Auf einer Wiese findet er neun Knechte Baugis, des Suttungbruders, beim Mähen. Er wetzt ihre Sensen so gut, daß sie ihn bitten, ihnen den Wetzstein zu verkaufen. Odin verlangt „das Gebührende" dafür und wirft den Stein in die Luft. Im Streit um den Stein erschlagen sich alle zusammen mit den Sensen[3]. Zur Nacht kehrt Odin bei Baugi ein, der über den Tod seiner Knechte klagt. Odin birgt sich unter dem Namen Bölwerk, „Böse Tat", und bietet sich an, die Arbeit für die neun zu verrichten, wenn Baugi ihn mit einem Trunk vom Suttungenmet lohne. Bölwerk bleibt den Sommer über und leistet die Knechtsarbeit. Bei Wintersanfang machen sie sich zu Suttung auf, der aber verweigert ihnen den Trunk. Da zieht Bölwerk den Bohrer Rati „Nager" hervor und reicht ihn Baugi, den Fels damit anzubohren. Der Riese leistet nur halbe Arbeit, aber Bölwerk setzt ihm zu, bis der Berg durchbohrt ist. In Schlangengestalt kriecht Odin ins Loch; dem Bohrer, mit dem der Riese ihm nachsticht, entschlüpft er behend. Dann naht er Gunnlöd und schläft bei ihr drei Nächte lang, worauf sie ihm drei Züge vom Mete gewährt. Mit jedem Zug trinkt er einen Kessel leer, mit dem ersten Odrörir, mit dem zweiten und dritten Bodn und Son, so daß gar nichts mehr übrigbleibt. Dann fliegt er in Adlergestalt davon. Suttung sieht ihn fliegen, nimmt sein eigenes Adlergewand und setzt ihm nach. Die Asen sehen Odin herankommen und stellen ihre Schüsseln in den Hof. In diese spie Odin den Met, den er nachher den Asen schenkte und solchen Menschen, die dichten konnten. Einiges aber ließ er nach hinten fahren, als der Verfolger ihm nahe war. Das ist der Dichterlinge Anteil, und jeder konnte das haben, der wollte[4].

---

[1] Kluge s. v. Geist; verwandt wahrscheinlich auch ai. hīd (<*ghizd) „zürnen", hēḍas „Zorn", engl. aghast „zornig, aufgebracht". — [2] Hav 103–110, Skaldsk. 1 (Th. XX 121 ff.). — [3] Parallele aus der Faustsage bei Grimm, My 752_4. — [4] An Odins Aufenthalt bei Gunnlöd gemahnen spät noch die schwed.-dän. Volkslieder vom Ritter Tinne (Tynne, Tönne), den der allbezaubernde Runenschlag einer harfespielenden Zwergtochter in den Berg lockt, wo man ihm Met einschenkt und er auf goldenem Stuhl entschläft, dann durch hervorgetragene Runenbücher vom Zauber entbunden und mit heilkräftigem Segen für Streit, Reise und Seefahrt sowie mit der Gabe, treffliche Worte zu sprechen, entlassen wird; Uhland VI 223 und VII 384 ff.

Die dichterische Fassung des Mythus, die Odin im Spruchgedicht Hav von sich selber gibt, hat nur kleine Abweichungen: Gunnlöd, die weißarmige, reicht ihm auf goldenem Stuhl den Met und hilft ihm nachher aus Riesenheim. Aber Odin hält den Eid nicht, den er ihr und den Riesen geschworen, und als diese am nächsten Tag nach Asgard kommen, weist er sie schmählich ab.

Vergessenheit heißt der Reiher[1], sagt Odin von sich[2]
Der überm Rauschtrunk schwebt;
Er stiehlt uns den Verstand.
Dieses Vogels Federn
Fesselten mich
In Gunnlöds Gastsaal.

Berauscht ward ich,
Ward riesig berauscht,
Bei Fjalar, dem vielklugen.
Das beste am Rausch ist,
Daß zurück ein jeder
Sein Bewußtsein gewinnt.

Daß dieser novellistisch ausgebaute Mythus nicht mehr in allem ursprünglich ist, zeigt die Schlußbemerkung von den Dichterlingen (man wird sie auf Snorris Rechnung setzen müssen), auch der Anfang steht nur in losem Zusammenhang mit dem Hauptteil. Hingegen erweist sich das Kernstück (Odins Aufenthalt bei Gunnlöd und Flucht) durch die Parallelen bei Griechen und Indern als echte Mythe und spiegelt ursprünglichstes Erleben, wie am besten wiederum das Lied Egils um seiner Söhne Verlust zeigt. Oder sollte es Zufall sein, daß der gramgebeugte Skalde im Ringen, sich im Wort zu befreien, fast alle Bilder für seinen Zustand in unserem Mythus findet und die Künstlichkeit der Umschreibung dabei spurlos wegschmilzt?

1. Zu schwer fällt's mir,
beginnt Egil mühsam sein Lied,
Die Zunge zu rühren
Mit des Liedes
Luftiger Waage.
Schlimme Aussicht
Für Odins Sangmet:
Laß ihn frei,
Verlies der Seele!

2. Walvater raubt' einst
Wonnigen Trank
Jubelnden Lieds
Aus Jötunheim.
Des Gedankens Burg
Birgt ihn bei mir:
Kummer quält mich,
Sonst quöll' er hervor.

3. Fehlerfrei
Fügt' ich Lieder.
Bragi schweigt
Bei Bödwars Tod!
Brandet, Wogen,
Ymirs Blut,
An den Grabhügel
Grims, meines Ahns!

4. Denn es stirbt
Dahin mein Haus
Wie das Geäst
Im ächzenden Sturm! (Niedner)

Bild und Erlebnis decken sich. In der Tiefe des Herzens oder (mit dem einstmals noch beliebteren Ausdruck) der Brust wohnt das Lied, das hervorquellend im Munde Sprache

---

[1] Zur Bedeutung dieses Vogels als Tier der Torheit Uhland VI 218 f. — [2] Hav 13 f. (Th. II 150).

wird. Unterm „Burgwall" der Riesen schläft es[1], bis der Sturm (Odin) es weckt. Die „Schlagberge" hat man den bedeutungsgleichen Symplegaden oder Plankten verglichen, durch welche die Argonauten mit Orpheus, dem Sänger, durchschiffen müssen und die zusammenschlagend jedesmal eine der Tauben auf ihrem Flug zu Vater Zeus mit der Götterspeise im Schnabel treffen. Eng ist der Weg, und er führt durch die Nacht zur Tiefe. Nach schweren Erschütterungen erst wird die Seele frei und leicht und vom Ich so weit entselbstet, daß sie aus ihrem „Verliese" sich erhebt und fähig wird, hingegeben das All in sich aufzunehmen. Empfängnis und Zeugung heißt das Wunder auch der Dichtung. Nur hingebendem Werben wird der Trunk vom goldenen Sessel zuteil. Mit quellendem Reichtum lohnt die Begegnung. Ein Rauschtrunk ist der Met, wie das Wort selber mit gr. μέθυ „Wein", μέθη „Trunkenheit" zusammenhängt. Jubelnd schwingt sich der Adler empor mit dem wonnigen Trank aus Riesenheim. Suttung „der Schlürfer" kann ihm nichts anhaben. Einmal geboren, bringt das Lied Göttern und Menschen gleiche Lust, und sie bewahren in Schalen den heiligen Trank.

Die Strophen Egils schildern das gleiche. Der Wogen Brandung, die er in sich entfacht (Str. 3), wird seine Befreiung aus Grames Tiefen; er dankt dem Gott, mit dem er gehadert, und „gutwillig will gern ich warten auf Hel mit heitrem Sinn", so schließt das Gedicht.

Daß das Lied der Tiefe entsteigt, nicht nur der Tiefe der Brust, sondern viel weiteren Sinnes dem Schoß der Erde, den Mächten der Vorzeit, den Ahnen entrungen ist, drückt im Wirklichkeitslicht der erzählenden Saga die „Geschichte Thorleifs, des Jarlsskalden" im Schlußkapitel anmutig aus: Auf dem Grabhügel des seit längerer Zeit schon verblichenen Thorleif legt sich zum Schlafe oft Hallbjörn, der Schafhirt, nieder. Immer müht er sich, ein Preislied auf den Skalden im Hügel zu dichten, das ihm doch nie gelingen will. Da öffnet sich eines Nachts das Grab, und ein stattlicher, wohlgestalteter Mann tritt heraus. Der verkündet ihm, daß ein großer Skalde aus ihm werde, wenn er eine Weise, die er ihm vorsage, sich so einprägen könne, daß er sie beim Erwachen noch wisse. Er löst ihm die Zunge, heißt ihn ein Preislied dichten und verschwindet dann wieder im Hügel. Hallbjörn erinnert sich im Erwachen genau der Worte, hat Glück mit dem Preislied und wird ein Skalde von großem Ansehen[2].

Im gleichen Sinne muß es verstanden werden, wenn der Dichtermet, ehe er zu den Asen kommt, im Innern des Berges verborgen ist oder wenn Riesen und Zwerge ihn hegen. Die Prosaedda weiß noch um eine Vorgeschichte des Dichtertrunks: Die Götter lagen in Fehde mit den Wanen, kamen aber schließlich zusammen, um Frieden zu schließen. Sie gingen zu einem Gefäß, spien ihren Speichel hinein und schufen aus ihm einen Mann namens Kwasir. Der wußte bei allen Dingen Rat, kam weit umher und be-

[1] Vgl. das Wort Orests in Goethes Iphigenie:

Weh mir! es haben die Übermächt'gen
Der Heldenbrust grausame Qualen
Mit ehrnen Ketten fest aufgeschmiedet.

[2] Th. XVII 56ff.

lehrte die Menschen. Die Götter selber übertraf er an Wissen. Als die Asen den Loki um seiner Schandtat an Balder verfolgten, erkannte Kwasir allein in der Asche die Spur des von Loki erfundenen Fischernetzes[1]. Aber die Zwerge Galar und Fjalar brachten den Kwasir heimtückisch ums Leben. Sie ließen sein Blut in den Kessel Odrörir und in die Krüge Son und Bodn rinnen, mischten es mit Honig und gewannen damit den Met, der jeden zum Dichter macht, der davon kostet. Den Asen erzählten die Zwerge, Kwasir sei an seiner eigenen Weisheit erstickt, da niemand so klug gewesen sei, daß er sie ihm habe abfragen können. Einmal luden die Zwerge einen Riesen Gilling zu sich ein, ließen ihn auf dem Meere umkommen und töteten seine Frau mit einem Mühlstein. Suttung, der Sohn dieses Riesen, nahm Rache, indem er die Zwerge auf einer vom Wasser überspülten Meerklippe aussetzte. Nur durch Auslieferung des Metes konnten sie sich lösen. Seitdem blieb der Met in Suttungs Besitz.

Es ist viel an dieser Erzählung herumgedeutet worden. Uhland, allen Überlieferungen mit besonderer Anteilnahme nachgehend, die irgendwelche Andeutungen über Ursprung und Wesen der Poesie enthielten, ließ sich auch darüber ausführlich und geistvoll aus. Seine Deutung aus den altgermanischen Versgesetzen heraus blieb eine kühne Vermutung, wie er sich selber bewußt war. Mag man den Abschnitt in seiner Abhandlung über Odin[2] selber nachlesen, da ich sie hier, als allzu gewagt und das Künstliche nicht ganz vermeidend, übergehen muß.

Dagegen hat uns noch zu beschäftigen, was der Mythus über den Rauschtrunk und seine Zusammensetzung, Bereitung und Wirkung berichtet. Mit Met und Bier[3] und mit den Substanzen des Dichtermets: Blut, Honig und dem Speichel der Götter nennt er uralt heilige Lebensessenzen. Das gilt vom Honig[4] vorzüglich, der bei den früheren Völkern in hohem kultischen Ansehen stand. In seiner an das Lebens- und Sonnengold erinnernden Klarheit fand das Altertum unter den genießbaren Mitteln (neben dem Ei) den gültigsten Ersatz für die schwer zugängliche magische quinta essentia (S. 290), und man begreift daher wohl, daß er, rein oder im Met genossen, die weitverbreitete Bedeutung bekam. – Ihm gegenüber kann der andere Rauschtrunk, das Bier, nur als Ersatz zweiten Ranges gelten, durch die „Blume" seines weißen Schaumes zwar vollkommener noch die in den Dotterblumen, im Schwan mit der Kette bedeutsam hervortretenden Eifarben Weiß-Gold spiegelnd, aber als Substanz weniger rein, nicht mehr von der Süße und Klarheit des nektarischen Honigtrunkes. Wir erinnern uns denn in diesem Zusammenhang, daß jener König der Bosasaga die Schale des heiligen Jomalieies als Trinkgefäß benutzt (S. 292).

Der Speichel hat die Bedeutung, daß durch seine gärende Kraft der Trank erst zum

[1] Gylf 50. — [2] Schr. VI 209ff. Auf verwandte Züge in deutschen Märchen macht Grimm, My 753 aufmerksam. — [3] Nach Hav 13 und 14 das Getränk, das Odin bei Gunnlöd und Fjalar erhält. — [4] Vgl. unser Wort Honigseim, dessen zweiter Bestandteil wahrscheinlich mit gr. αἷμα stammverwandt ist und in ahd. Glossen den Unsterblichkeitstrank Nektar wiedergibt; Grimm, My III 96. Dem sog. Nektarwein aus Lydien sind Honigwaben und Blumendüfte beigemischt; Athen. II, p. 38f.

Rauschtrunk verwandelt wird. Viele Naturvölker Ozeaniens bereiten heute noch ihr Getränk so, daß sie die dazu nötigen pflanzlichen Stoffe zerkauen und dann den mit Speichel gemischten Brei in ein Gefäß spucken, in dem er rasch nun in Gärung kommt[1]. Daß bei der Bierbereitung der Germanen einst Ähnliches in Brauch war, zeigt das Beispiel der Halfssaga (S. 23), nach welchem Odin der Geirhild beim Brauen seinen Speichel als Hefe gibt, damit sie das bessere Bier als ihre Nebenbuhlerin zustandbringe, dafür aber für sich verlangt, was zwischen ihr und dem Kessel sei. Diese Stelle ist um so lehrreicher, als sie uns gleichzeitig Odin als Beschützer der Bierbereitung zeigt, die, zwar Sache der Frauen, doch des männlich ätzenden Zusatzes bedarf, um (doppelpolige) Kraft zu erhalten. In Mecklenburg war denn bis unlängst das Wodelbier bekannt, das nach der Ernte vom Gutsherrn den Bauern gestellt wurde[2].

Met- und Biertrunk gewinnen damit eine rituell-symbolische Bedeutung, und die berühmte Zechfreude der Germanen, im reichen Gewand festüberlieferter Bräuche und Formen sich heut noch bewegend, hat einen uralt kultlichen Hintergrund. Halfssage, die Mythe vom Dichtertrank und das Bild der in Walhall zechenden Einherjer schließen sich zusammen, um Wodan als Herrn des Rauschtrunks zu erweisen. Dazu kommt ein klares südgermanisches Zeugnis aus dem allemannischen Stammgebiet: Die um 642 verfaßte Vita Columbani des Jonas von Bobbio berichtet, wie der irische Glaubensbote ins Land der Sueben nach Bregenz kam und in der Nähe die Leute bei einem Opferfest versammelt fand. „Ein großes Gefäß, in ihrer Sprache cupa (Kufe) geheißen, das an die 26 Eimer fassen mochte, hatten sie mit Bier (cerevisia) gefüllt und in ihre Mitte gestellt. Kolumban trat herzu und fragte sie, was sie damit beabsichtigten, und sie erwiderten, sie wollten ihrem Gott Wodan (den andere Merkur nennen) ein Opfer bringen[3]."

Odin ist das Bier, der Met, der Wein heilig. Bier oder Met trinken die Männer am Julgelage, wenn Odin-Jolnir mit seinen Scharen gespenstisch umzieht, wenn er selbst abends in der Halle erscheint und alte Vorzeitgeschichten erzählt, oder wenn er die Julvorräte spukhaft entführt und davon mit den Seinen ein Gastmahl hält[4]. Met von der

[1] Vgl. R. Stübe, Kwasir u. d. mag. Getränk des Speichels FS Mogk 1924, 500 ff. — [2] Grimm, My 129. — [3] Jon. Bobb. Vit. Col. bei Mabillon, ann. Bened. II 26. Wertlos ist die Angabe der nahezu 200 Jahre jüngeren Vita des hl. Gallus, die denselben Aufenthalt Kolumbans in Bregenz erwähnt, aber anstatt von dem Wodanfest von drei ehernen und vergoldeten Götzenbildern, die das Volk verehrte, spricht. Der Auszug Kolumbans fällt ins Jahr 610. — [4] Unwerth 130 ff. Im Agrip af Noregs Konunga Sögum (ASB 18, 1 ff.) vom Ende des 12. Jahrhunderts wird das Julfest als eine Odinsfeier dargestellt: „Die Heiden bereiteten ein Gastmahl, und zwar zur Ehrung Odins. Und Odin ist mit vielen Namen benannt; er heißt ... Jólner, und nach Jólner war jól benannt." Unwerth weist nach, daß in derselben Quelle auch schon der in Flat. I 563 ff. erzählte Bericht von der Entwendung der Speisen Halfdan des Schwarzen durch Odin (die in Hkr. Th. XIV 87 einem Gauhäuptling zugeschrieben wird) gestanden haben muß. – Damit hängt der in Norwegen berichtete Brauch zusammen, am Julabend die Stube zu verlassen, nachdem man Bier und Speisen aufgesetzt hat, die alsbald von einer Schar von Trollen verzehrt werden. Der Name Jólner kommt früh schon bei den Skalden vor.

Ziege Heidrun wird den Helden in Walhall gereicht, „doch von Wein allein lebt der waffengeschmückte Odin alle Zeit"[1]. Die Abstufung, die hier durchblickt, entspricht dem Bedürfnis, den Göttern das Beste vorzubehalten. Der Wein ist spät in das mythische Bild hereingekommen, vergleicht sich aber dem Blut, das mit Honig gemischt den Skaldenmet Odrörir bildet.

Soll man sich wundern, daß der Rauschtrank heilig galt dem Gotte der Berserker, der Entrückung, des Rasens und des entfesselten Schweifens, dem Gott auch mit dem goldenen Lebensring? Einst war der Mettrunk Symbol der Einigung, Symbol der Lebenserneuerung, der Wandlung und Verwandlung in einem Sinne, der weit über das hinausgeht, was die Kirche im Kelch davon erhalten hat. Man wird mit J. Grimm die Veranstaltung bei der allemannischen Wodansfeier als Wodansminnetrunk verstehen müssen.

Der Mettrunk des Dichtergottes bei Gunnlöd tritt nun in seiner Bedeutung klar hervor. Odrörir ist ein Begeisterungstrunk, der aus der Haft der Körperlichkeit hinaus in die Freiheit des Schweifens führt, er ist ein Rauschtrunk, der mit der Entrückung des Vergessens Reiher auf die Gegenwart legt, und er ist ein Minnetrunk, ein Gedächtnisbecher, der gleichzeitig das Fernste nahebringt, die Erinnerung weckt an längstentschwundenes Vorzeitgeschehen[2]. Ist das am Urdbrunnen Vernommene mehr Schicksalswissen, schwer und dunkel wie alles Lallen der Norn, so steigt, beschwingt vom Rhythmus des Lieds, in Gunnlöds Becher dem Gott das Gedächtnis alter Zeiten, an das uranfängliche Werden und Wachsen der Welt, an die Taten der Götter und Riesen auf.

Ist Odin der Dichtergott, so erhebt sich endlich die Frage, wie weit die germanische Dichtung nun ihrerseits Odinsdichtung, d. h. ein Ausdruck des im Gotte mächtigen óðr genannt werden könne? Wir werden die Frage hauptsächlich an der nordischen Dichtung nachprüfen müssen, da unsere Zeugnisse nicht ausreichen, die Entwicklung Wodans zum Dichtergott auch auf südgermanischem Gebiet klarzustellen.

Blicken wir zuerst auf die Form dieser Dichtung[3], so tritt uns als charakteristisch der zweihebige gestabte Vers entgegen, dessen Ursprung wahrscheinlich schon bei den Indogermanen gesucht werden muß. Das Kennzeichnende ist, daß an ihm die Germanen erstens die strenge Sinnbetonung bei wechselnder Versfüllung in den unbetonten Taktzeiten und zweitens das allitterierende Prinzip (Stabreim) an den betonten Taktteilen als begründende Versnorm durchführten.

Es ist hier nicht der Ort, über den Reichtum, die Schönheit, die Ausdruckskraft und wesensgemäße Natürlichkeit derart gestabter Verse zu sprechen, worüber man Wilhelm

[1] Grm 19. — [2] So soll auch Hyndla die Zauberin dem jungen Ottar Erinnerungsbier darreichen, damit er die alten Geschlechter aufzuzählen wisse; Hdl 46. 51. — [3] Näheres in der fein abgewogenen Gesamtüberschau über Die altgerm. Dichtg. von A. Heusler, wo auch der Begriff des Altgermanischen scharf abgegrenzt ist.

Jordans aufschlußreiche Abhandlung über den epischen Vers der Germanen nachlese. Darauf aber muß hingewiesen werden, daß der Stabreim das den germanischen Sprachen eigene Betonungsgesetz noch unterstützt, welchem gemäß wir im Gegensatz zu Griechen und Römern stets die Stammsilbe im Wort (also die eigentlich sinntragende Silbe) und bei Rivalität mehrerer Stämme (in zusammengesetzten Wörtern) den näher bezeichnenden oder charakterisierenden Wortstamm betonen. Gibt schon dieser Betonungsbrauch der Sprache merkwürdige Festigkeit und fordert er dazu auf, die Sinnsilbe des Wortes scharf aufzunehmen, die verbindenden Teile aber eher zu vernachlässigen, so finden sich nun diese Sinnsilben durch den gleichen Anlaut im Vers noch hervorgehoben und zugleich wie mit einigendem Bogen miteinander verbunden. Endlich bleibt zu beachten, daß durch das gleiche Betonungsgesetz unserer Sprache ein ausgeprägter Anfangshochton zu eigen ist (da die Stammsilbe meist am Wortanfang steht) und daß sich nun durch den Anlautreim auch diese Neigung der Sprache stärker auswirken kann. Die Hebungen des germanischen Verses bekommen außerordentliches Gewicht eben durch das Zusammenfallen von Sinnton und Sprachton, durch den auszeichnenden Stabreim und nicht zuletzt durch das rhythmische Gesetz der freien Versfüllung. Denn, sind bis zu vier Silben in unbetonten Taktteilen, ja sogar im Anfangsauftakt gestattet, so fordert der Rhythmus des ganzen Verses, daß die Ungleichheit durch um so stärkeres Herausholen der Tonsilben (auf verschiedene Weise: durch Dehnung oder Hochton, durch Scharfton auf dem Vokal und Schärfung, Rollung, Schleifung der nachfolgenden Konsonanten oder aber durch Pauseneinsetzung) ausgeglichen werde. Im Gegensatz zur mehr schwebenden Betonung und weicheren Kurve griechischer und romanischer Dichtung hat der germanische Vers kraft dieser bestimmenden Gesetze etwas Markiertes, Gezacktes, Scharfzeichnendes. Im Wechsel ausgeprägter Höhen und Tiefen findet sich der Sinn scharf herausgetrieben, die Freiheit der Versfüllung gibt Raum zu lebhafter, ungestüm andrängender und dann wieder abflutender, stockender Bewegung, den charakterisierenden Konsonanten ist durch den Anlautreim sowie durch die Möglichkeit breiten Verströmens an den Hochtonstellen viel Gewicht gegeben. Die für unsere Sprache an sich schon bezeichnenden Reibelaute, die aspirierten Wortanfänge und reichen Konsonantenverbindungen finden durch den Reim Gelegenheit, noch wirksamer im Vers herauszutreten und im Sinne einer in Klang und Geräusch nachahmenden Wortkunst höchste Ausdruckskraft zu erreichen – im Dienst wiederum einer Knappheit und Kürze, die durch Anfangsreim, Anfangsbetonung und eines damit zusammenhängenden Übergewichts der Nomina vor den Verbindungsteilen nahegelegt wird.

Hinblickend auf die Hauptgötter der Germanen wird man sagen: In der Wucht und der Stämmigkeit der Stäbe des Verses steht oder schreitet auf fester Erde Thor, der Hammergott, in der Bewegung des Versflusses aber, im atembewegten Schall und Geräusch, in der an den Klippen und Schären der Versgipfel aufschäumenden Brandung, im Tosen, Klirren und Stürmen der Wortflut wirkt Odin, der Sturmgott. Eine

im Norden sehr beliebte Umschreibung des Dichters war „Liederschmied"[1]. Deutet das auf die Wucht der Verse, so weisen die in der Mythe vom Dichtermet vorkommenden Namen Gilling („der Gellende") und Galar („der Schreier, der Sänger") oder die Dichternamen Hjarrandi-Horant (wörtlich etwa „der Knarrende"[2]) oder Skilling[3] („der Tönende") mehr auf das Odinsche Element.

Inhaltlich treten die Beziehungen zum Kampfgott überall hervor. Es ist kein Zufall, daß Gunnlöd den walkyrischen Namen „die zum Kampfe Ladende" trägt. Held und Dichter sind untrennbar miteinander verbunden. Wie Perseus auf Pegasus vom Walfeld der Meduse steil auf zur Höhe jagt und Adler und Lyra hoch am Himmel den Ruhm des Helden verkünden, so sind Adler (im Gunnlödmythus) und Singschwan bei den Germanen das Symbol jener engen Gemeinschaft zwischen dem vollendeten Helden und Dichter. Übrigens scheiden sich, im Norden wenigstens, die Skalden auch nicht etwa standes- oder berufsmäßig vom Krieger ab. Das Schwert war ihnen so gewohnt wie das Lied, und man mag es in Snorris Schilderung nachlesen[4], wie Olaf der Heilige ihnen im Kampf von Stiklestad den ersten Platz in der Schildburg anwies, wie sie dort, fechtend mit Löwenmut, die Heermannen zugleich mit Weisen ermunterten, und wie ein Thormod Schwarzbrauenskalde das tödliche Eisen im Herzen und doch noch Strophen auf der Zunge trug.

Es hängt damit zusammen, daß die nordischen Skalden vornehmlich das Preislied pflegten, die südgermanischen Sänger daneben das Heldenlied. „Ruhm, Begeisterung, Preis, Lob" zählt Snorri als zur Umschreibung taugliche Tauschwörter für „Dichtung" auf und „Loberteiler" als Umschreibung für „Skalde"[5].

Im Preislied feiert der Sänger seinen Gefolgsherrn, im Heldenlied aber die Helden der Vorzeit. In ganz entsprechender Weise sollen durch das Zutrinken in der Halle die Verstorbenen und der anwesende König geehrt werden. Was aus der stummen Handlung des Minnetrunks bedeutsam und wie beschwörend spricht, dem leiht der Sänger beredte Worte und ruft mit dem Bilde des Helden zugleich dessen Taten aus dem Schoß der Vergangenheit auf. Der Sänger darf darum in der Halle nicht fehlen. Beides, das Zutrinken wie das Dichten, steht im Schutze Odins; Odin selber hat nach eddischer Vorstellung in Walhall seinen Hofskalden (Bragi).

Aber nicht erst die Skalden, jene stolz ihres eigenen Wertes bewußten Hofdichter der Normannenzeit, die zum erstenmal (sich vom eddischen Dichter damit scharf unterscheidend) ihre Lieder und Strophen mit dem Siegel des eigenen Namens zeichneten, nicht diese Skalden erst haben ihre Gabe von Odin abgeleitet (S. 317), sonst könnte nicht bei Bragi, dem Boddisohn, den die Geschichte als ersten nennt, der Mythus vom Dichtermet schon fertig vorliegen. Wenn wichtige Stücke der Liederedda Odin selbst in den

[1] S. 7 und Meißner, Kenn., S. 364. — [2] Zu an. hjar(r)i, ags. heorr(a) „Türzapfen" vgl. Falk, Odensh. s. v. — [3] Wids. 103. — [4] Th. XV 353ff., 381f. — [5] Skaldsk. 53 (Th. XX 235); Meißner, Kenn. 364.

Mund gelegt sind und er als Har, Gagnrad, Grimnir, Gest oder Gestumblindi lose Strophen, Lieder und Vorzeitgeschichten den Königen in der Halle vorträgt, so weist das ebensogut auf ein über die Anfänge skaldischer Kunst hinausreichendes Alter des Dichtergottes wie auf einen weiteren Raum des Dichtens hin. Denn was Odin da vorträgt, sind nicht Lieder zum Preise der Helden, sondern Runen-, Merk- und Zaubersprüche, Rätsel und Mythen, Rituelles und praktische Lebensweisheit. Der ganze Umkreis eddischer Formen kommt vor, ja er wird auch als Meister der Rede und Prosaerzählung (Saga) geschildert[1].

Nicht auf den Krieger- und Skaldengott geht denn im letzten Grunde die Dichterweihe zurück, sondern auf den Schicksalsgott, auf den Gott, der am Baume neun Tage hing, an Mimirs Quell und mit Saga am Sinkebach trinkt und um den Preiseinsatz des eigenen Hauptes an Weisheit sich mit dem Riesen mißt. Wie seine Runenkunde und Zauberkraft, so kommt sein Dichten vom Wasser, vom Baum, von der Norn, der Wölwa, von den Toten. Auch sein Dichten hat einen weiblich empfangenden Urgrund, wie das Altertum voll anerkannt hat. Gunnlöd reicht ihm den Becher nach drei Hochzeitsnächten im Dunkel des Bergs, die Wölwa singt das Hauptlied der Edda auf Walvaters Wunsch und Geheiß, der mit Halsband und Ringen ihr lohnt[2]. Dichten ist ein Weben, Spinnen, Schnüren, Binden, Heften nach Ausweis zahlloser Ausdrücke der germanischen Sprache[3], also ein weibliches, nornisches Wirken, aber freilich bedarf es auch in der Hand der Wölwa des männlichen Seidstabs, das Lied zu „wecken“ und „aufzuregen“[4].

Die Harfe, die bei den Südgermanen den Liedvortrag unterstützte, im Norden als Soloinstrument beliebt war, ist weiblich und hat nach den Sagen innigste Wasserbeziehung. Der Wassernix schlägt sie oder der Strömkarl, und man wirft ihm zum Dank für seine Weise ein schwarzes Lamm oder weißes Böcklein in den Wasserfall. Auch Horant hat die süße Weise, mit der er Hilde bezwingt und alle Tiere bezaubert, auf der „wilden Flut“, d. h. von irgendeinem Wassergeiste gehört (Gudrunlied), und der Bergkönig Elberich spielt im Ortnit die Harfe gar herrlich. Nach jüngerem schwedischen Volksglauben hat des Strömkarls Weise elf Variationen, von denen man aber nur zehn

[1] Überblickt man Alter und reiche Entfaltung der Mythen vom Dichter, Erzähler, Spielmann Odin, bedenkt man, wie vieles gerade an Wodan von Süden nach Norden sich ausgebreitet hat, und zieht man die südgermanischen Ersatzgestalten Oswald, Kümmerniß, Niklaus (der den Kindern Geschichten erzählt) heran, so wird es wahrscheinlich, daß Wodan schon bei den Sachsen und Franken ein Erzähler und ein Dichtergott gewesen sei. — [2] König Gylfi beschenkt eine fahrende Frau für ihre Unterhaltung mit so viel Pflugland, als vier Ochsen an einem ganzen Tag pflügen können; Gylf 1 (Th. XX 49). — [3] Grimm, My III 274 mit Anm. 1 und Kl. Schr. III 128 f. — [4] Über diese Ausdrücke Grimm, My 754, III 275. Daß sich unter den mit Namen bekannten Dichtern des nordischen Altertums auch sieben Frauen befinden, ist unter diesen Umständen nicht verwunderlich, bezeichnend aber, daß nach dem Jahr 1000 (Einführung des Christentums) nur noch einmal ein weiblicher Verfassername vorkommt; Heusler, Altg. Dichtg. § 87.

tanzen darf, die elfte gehört dem Nachtgeist und seinem Heer; wollte man sie ausspielen, so fingen Tische und Bänke, Kannen und Becher, Greise und Großmütter, Blinde und Lahme, selbst die Kinder in der Wiege an zu tanzen[1].

Volkslieder Schwedens und Schottlands erzählen, wie die häßliche von zwei Königstöchtern die schönere Schwester ins Meer stößt, um ihren Bräutigam für sich zu erhalten, wie ein Spielmann die Gebeine am Strande findet, aus dem Brustbein eine Harfe, aus den Fingern die Schrauben und aus den goldgelben Haaren die Saiten macht und wie endlich durch den Harfenschlag am Hochzeitstag alles an den Tag kommt[2]. Beide schwedischen Überlieferungen zeigen auffallende Odinbezüge, dort in dem nächtigen Heer, hier in der Verwendung des Brustbeins, das uns vom Adlerschnitt (S. 162 f.) und vom Gansessen am alten Wodansherbstfest — Wetterprophezeiungen aus dem Brustbein der Gans waren dabei gebräuchlich[3] — wohlbekannt ist. Offenbar ist an die Gabelung der obersten Rippen gedacht, die an eine Hirschhorngabel oder an die dem Wodan heilige Zwiesel (Wünschelrute) erinnert. Was aber zu Gesang und Harfe die wichtigste Brücke schlug, ist, daß zwölf Rippen vom Brustbein abzweigen, sieben direkt und fünf indirekt, genau entsprechend der Tonskala mit ihren sieben Haupt- und fünf Nebentönen. Auch ist zu bedenken, daß der Stimme Ton durch Hebung und Senkung des Brustkorbes, durch das Einziehen und Verströmenlassen des Atems zustandekommt. Rippen und Brustbein sind nicht nur gestalthaft ähnlich dem Adler, der seine Schwingen ausbreitet, sie gleichen ihm auch in der Bewegung der Flügel und sie treten zumal in nächste Beziehung zum Adler Hraeswelg, der nach der Edda mit seinem regelmäßigen Flügelschlage den Sturm erzeugt. Die Brust ist Sitz des Mutes, der Gedanken, der Freude, des Sehnens, der Begeisterung nach Ausweis der früheren Sprache und nach dem Zeugnis zahlreicher Stellen, die auch unsere Dichter von der einst allverbreiteten Vorstellung erhalten haben. Brustbein und Rippen mit den wichtigen Lebensorganen, die sie umschließen, dem Wodan geweiht zu finden, kann uns daher nicht mehr wundern[4] und wir überblicken jetzt vollständig, wie das gemeint ist: nicht dem Kampf- und dem Sturmgott allein ist der schützende Adler des Brustkorbes heilig, sondern auch dem Gott der weiblichen Herzseite, dem Gott des Lieds, dem Gott des Zaubers und dem Mittlergott zwischen Mensch und Schicksal. Der Adler der Brust wird zur Harfe, die, aus den Gebeinen der goldlockigen Königstochter gearbeitet, wohltönend die Halle durchrauscht. Zusammen mit einem Goldschatz birgt Heimir Aslaug, die Tochter Sigurds und Brynhilds, in der Harfe und durchzieht mit ihr die Lande[5], ähnlich wie Bosi seine Braut in der Harfe entführt und Nornagest im Harfengestell seine Lebenskerze trägt[6].

[1] Grimm, My 408. Ganz ähnlich wird die Wirkung von Bosis Harfnerkunst in der Bósasage (Jiriczek), S. 43 ff. beschrieben. — [2] Grimm, My 756. Übersetzung des schwedischen Liedes von Uhland VII 413 ff. — [3] Grimm, My 932. — [4] Wie die Lebensbedeutung dessen, was sie umschließen, auf die Rippen selber übergeht, zeigt die Wortsippe von an. fjǫr „Leben“ (vgl. firar „Menschen“), ags. feorh „Leben“ zu ai. parçu „Rippe“; vgl. auch den Mythus von Evas Entstehung aus Adams Rippe. — [5] Th. XXI 139. — [6] Th. XXI 218.

Die Seele des Harfenklanges ist weiblich, und die Stimme des Wassers, des Alls tönt aus ihm wieder. Der Sänger, Dichter verschenkt sein Herz im Liede, Herzklang ist seiner Harfe Ton. Das Lied Odins, des Dichter- und Sängergottes – in Odin-Hjarrandi und Nornagest liegt die Andeutung davon – ist männlich hart und aus Stahl geschmiedet, aber durch seine tiefe Herzbeziehung auch wiederum jenes Zaubers voll, der Wind und Welle beschwört, schmeichelnd ins Ohr der Riesentöchter fällt und nächtelang die Männer und Krieger im Banne hält.

Ausblicke

Gilt schon von Sitten, Lebensgebräuchen oder Kunsterzeugnissen eines Landes, daß sie allesamt von der Sonderart seiner Einwohner zeugen, so muß erst die Religion, soweit sie wie jene im Volke gewachsen und nicht übernommen ist, ein wahrer Spiegel seiner Eigenart und Bestimmung heißen. Im Wechselverhältnis zum Schicksal und seinen Mittlern, den Göttern, kreist das innerste Leben des Volks, und gibt der einzelne frommgläubig jenen Mächten sich hin, so erkennt er gleichzeitig in ihnen sich selbst. Überall auf den vorigen Blättern wurde versucht, auf dieses Doppelverhältnis aufmerksam zu machen. Jetzt sei das gewonnene Bild noch kurz am Gegenbild der Nachbarreligionen geprüft.

An Wodan fanden wir sein Schweifen und Ausfahren hauptsächlich wesenbezeichnend, und die Sprache der Germanen wie ihre Geschichte lehrte uns, daß dieser Wesenszug auch eben im Erleben des Stammes charakteristisch hervortrete. Wir setzen jetzt das Römertum und sein ihm eigentümliches Entfaltungsgesetz dagegen.

Das römische Weltreich hat sich aus einer Keimzelle herausentwickelt, die von den ersten Anfängen bis zum Sturz der tausendjährigen Macht die Stadt Rom blieb. Das gewaltige Reich nannte sich nicht nach einem Volk, nicht das lateinische, sondern nach seinem städtischen Mittelpunkt. Rom war die Stadt, und das Weltreich hieß nach der Stadt das römische. Die verfassungsmäßigen, rechtlichen, administrativen Grundlagen der Stadt waren auch die des Staates, wenn auch organisch erweitert und den größeren Verhältnissen angepaßt. Die Fäden der Verwaltung fernster Provinzen, der Organisation des Heeres und Grenzschutzes, des vielmaschigen Netzes von Handel und Gewerbe liefen alle in Rom zusammen. Rom erhielt solchen Dauerglanz und ward mit der Ausweitung des Reiches und mit der Verbreitung des Römertums als ewig feststehender Angelpunkt der Welt dem Bewußtsein der Völker so tief eingeprägt, daß diese Vorstellung nicht mehr ausgelöscht werden konnte. Sie erhielt sich, als das Weltreich schon längst zusammengestürzt war und die Mauern der Stadt selber wankten. Und schon war denn in diesem Augenblick der Keim eines neuen Reiches in seinem Schoß aufgegangen, welches den Erdkreis noch weiter umspannen sollte als jenes und ebenso streng auf die eine Stadt bezogen blieb, das geistig-weltliche Reich der römischen Kirche. Ihren kultlichen Brennpunkt fand diese Wesensart im heiligen Vestafeuer, welches Kern und Mittelpunkt der römischen Religion und des Staats genannt werden muß. In genauer Übertragung der Idee des Hausherds ist es Herd der Stadt und des Staates zugleich und spiegelte ebenso in seiner zentrierenden Kraft wie in der Dauerglut die vorhin entwickelte Idee des Reichs oder Staatshaushalts. Nebenbei bemerkt hat auch diesen Ge-

danken das zweite Romreich nicht aufgegeben und nicht aufgeben können, und das Vestafeuer lebt noch immer in der ewigen Lampe römisch-katholischer Kirchen fort.

Demgegenüber ist festzustellen: Einen Mittelpunkt ihrer Herrschaft besaßen die Germanen weder im Norden noch im Süden. Wir finden in den alten Quellen die Könige nie residierend, sondern auch im Frieden beständig auf der Fahrt, auf Gastung bei reicheren Bonden, später bei Adligen, rechtsprechend auf alten Gauversammlungsplätzen oder an alten Marktorten, und Reichstage abhaltend in Reichsstädten. Das gilt im weiteren Sinne noch für Karl den Großen und für sämtliche Kaiser des römischen Reiches deutscher Nation, die Sachsen, Salier und Hohenstaufen. Eigentliche Dauerresidenzen haben sich überhaupt im Norden spät entwickelt. Selbst Wien, welches unter den Habsburgern gern so etwas geworden wäre, konnte sich nicht allein behaupten, sondern mußte Aachen, Regensburg, Frankfurt als gleichgewichtige Reichstags- und Krönungsstädte neben sich anerkennen. Es ging bis zum Jahr 1871, daß das Deutsche Reich seinen endgültigen Mittelpunkt in Berlin erhielt. Man kann also höchstens von beweglichen Herrschaftszentren bei den Germanen sprechen, wie denn auch der Herrschaftsgedanke bei ihnen ein anderer war und wesentlich auf elastischer Spannung fast ebenbürtiger Kräfte begründet blieb. Wenn auf germanischen Schilden und Schmuckstücken der Bronzezeit ungemein häufig das Motiv rollender Spiralgebilde und sich fortbewegender Kreise erscheint, so sind sie das beste Bild für die hier vorliegende Erlebnisart.

Übrigens bedenke man auch, wie lange die Germanen städtischer Siedlung überhaupt fernblieben. Ammian sagt mit einem sehr drastischen Ausdruck von den Allemannen, welche das städtereiche Gebiet von Straßburg bis Mainz in Besitz genommen hatten, aber nur auf den Feldmarken sich wohnlich niederließen: „Die Städte meiden sie wie mit Netzen umspannte Gräber." Auch das Reislaufen der Schweizer tritt von hier in ein neues Licht.

Die Kluft zwischen Germanen- und Römertum erweitert sich noch, wenn man sich die Folgen der genannten Gegensätzlichkeit für das geistige Leben vergegenwärtigt. Fanden wir im Schweifen zugleich ein mehr zeitliches Erleben hervortreten, so steht auf der mittelpunktsnahen Gegenseite das mehr räumliche Anschauen und Auffassen. Die ruhende Gestalt, die geschlossene Form, der greifbare Gegenstand der praktischen Wirklichkeit rücken in den Brennpunkt des Erfahrens und Gegenwirkens, und das befähigte die Römer zwar zur Ausbildung eines staunenswert durchgearbeiteten und angepaßten Rechtssystems wie andrerseits eines fast altorientalisch anmutenden Zeremoniendienstes im Götterkult[1], aber verschloß ihnen die Beförderung der Wissenschaft, hielt sie fern von allen Ausschweifungen der Phantasie ins Reich des Mythischen und machte sie untauglich zu irgend besonderen Leistungen in der Dichtkunst oder Musik. Ihre Götter sind merkwürdig nahbezogene Dämonisierungen der Dingwelt und immer wiederkehrender Hantierungen, des Tores (Janus) etwa, der Häfen (Portunus), des Erntesegens (Con-

[1] Von Klages in GdCh$^{5-6}$, S. 97 und GaWdS I, S. 505 hervorgehoben.

sus), des guten Endes (Terminus), meist ohne Bezug zu einander und selten durch Sagen plastisch gemacht. Selbst ihr vielberufener Kriegsgott Mars hat nicht viel mehr Relief, und von seinem Erscheinen ähnlich dem Wodans unter den kämpfenden Scharen verlautet nichts.

Viel tiefer verwandt ist die griechische Art, und es ist denn kein Zufall, daß der deutsche Geist, sobald er aus dem Banne des kirchlichen Mittelalters erwachte und der Überlieferung frei gegenüberstand, sich sofort für Homer, Sophokles, Phidias entschied, von Rom aber mehr und mehr abwandte. Denn was er dort vergeblich gesucht hatte, fand er bei den Griechen: dieselbe tiefinnerlich erlebte und nicht bloß auf äußerer Zeichendeuterei beruhende Schicksalsbeziehung, dasselbe weltweite, nicht so sehr dem Staat als der Allbestimmung dienstbare Verantwortlichkeitsgefühl und das darauf begründete Heldentum, den ekstatischen Hang periodischen Ausfahrens, die Wucht und Stärke in der Schau der Geisterwelt und das mit den Spannungen jäher Entzückung immer zusammengehende tragische Weltgefühl, endlich als Frucht solchen Erlebens: ein weltenträchtiges Seher- und Dichtertum, dem Helden polar entgegenstehend, und ein zum Erstaunen reich entfalteter Schatz von Kultsymbolen, Mythen und Sagen. Fast alle germanischen Mythen haben ihr griechisches Gegenbild. Gelegentlich haben wir im vorigen darauf aufmerksam gemacht und am Beispiel Athenens und der Walkyren, des Perseus und Sigfrid die große Ähnlichkeit der Gestalten und Erscheinungsformen gezeigt. Der Vergleich könnte aber viel weiter getrieben werden, und wir fänden etwa für die Wielandsage bis ins einzelne Entsprechendes, ohne daß an gegenseitige Abhängigkeit gedacht werden darf.

Freilich hat das historische Griechentum, in der Entwicklung durch den allmächtigen Einfluß der Nachbarkulturen beschleunigt, die Wende zum mehr räumlichen Erleben und Sehen bereits hinter sich. In beruhigter Herrscherwürde steht der olympische Zeus neben Wodan, in der bildenden Kunst erwuchs der Dichtung eine ebenbürtige Schwester, und die Dichtung selber gewann sich hinzu, was man mit Nietzsche das Apollinische nennen mag. Auch scheint im griechischen Stamm, im Vergleich zu den ausgesprochenen Täternaturen der Römer und Germanen, die seelische Seite des Erlebens (das Theorein) vor der leiblichen (des Gegenwirkens) zu überwiegen, daher sie auf geistiger Ebene jenen gegenüber die stärkeren Theoretiker heißen müssen und eben in dieser Hinsicht die Lehrmeister beider geworden sind. Gehen wir aber auf das vorgeschichtliche „Heldenzeitalter" zurück, auf jene Entwicklungsstufe des griechischen Volks, die allein mit den Germanen der Völkerwanderung, ja noch der Edda und älteren Sagas verglichen werden darf, so greifen wir es unmittelbar, daß das Erleben früher ein anderes war, und wir finden im Bilde des vielerfahrenen, auf allen Meeren umhergetriebenen Odysseus, in den weiten Zügen der Argonauten, Joner und Dorier, im Berserkerzorn eines Achill, im Ungestüm eines Ajax oder Diomed, in den gewaltigen Wirbeln der Gigantomachien,

im wilden Andrang der Amazonenschlachten, ja noch in späten „archaischen" Götterbildern der lanzenwerfenden Athene oder des weitausschreitenden Zeus die Spuren eines einst unter gewaltigen Zuckungen ausschweifenden Lebens, und daß solches sich selbst im Zeitalter der Verstaatlichung des Griechentums nicht ganz verlor, lehrt die ungeheure Erregungswelle, welche die in so mancher Hinsicht dem Wodansdienste vergleichbaren Dionysosorgien hervorgebracht haben.

Fast gar keine Vergleichungspunkte bietet die jüdische Jahvereligion, und was etwa noch aus dem Alten Testament danebengehalten werden könnte, fällt dahin, da es fast ausnahmslos jener Schicht angehört, die der Jahvismus als Abgötterei gebrandmarkt hat. Auch der „Zorn" Gottes, den Jakob Grimm heranzog, ist kaum vergleichbar, da der Zorn Odins als gewaltiger Schicksalsausbruch, der Zorn Jahves aber als Strafe wider den Fehlenden erlebt wurde. Nichts ist bezeichnender, als daß der Begriff des Schicksals den Hebräern überhaupt fremd ist[1]. Die Führung der Welt ist ganz in die Allmacht Gottes aufgenommen, und diese Allmacht als Wille, als Geist, als einzig und allein herrschend, als schaffende Kraft und als die Liebe (oder das Gute) bezeichnet.

Hier muß ein furchtbarer Widerspruch, den keine Bibelstelle, keine Theologensophistik und kein Mythus vom Südenfall oder gefallenen Engeln auflöst, wenigstens angedeutet werden: Wenn Gott, die Liebe also, die Welt geschaffen hat, und er fand, „daß sie gut sei", wie kam dann der Tod, das Böse, die Hölle in die Welt? Woher das Verdammungsurteil, der Zorn Gottes und der fanatische Haß seiner „Auserwählten" gegen alles, was sich nicht dem Gesetz Jahves beugt, was „Heide" heißt, was vor und nach der „Offenbarung" eigenen Göttern opferte, *seinem* Schicksal, seinem Volke und seiner Bestimmung treu? Woher der Fluch auf die von Gott selber ausgegangene Zeitlichkeit, aus der es nur eine Rettung gibt in der Vernichtung eben des Zeitlichen und der „Erlösung", d. h. Ablösung der wenigen Gerechten von der Welt?

So sind denn hier wesentlich nur Unterschiede kenntlichzumachen, als deren hauptsächlichste folgende gelten müssen:

Nach eddischer Lehre ist die Welt nicht von außen geschaffen, sondern von innen gewachsen, und nicht in einmaligem Schöpfungsakt erstanden, sondern geworden in immer sich erneuerndem und sich weiter entfaltendem Geschehensprozeß. Das schaffende Prinzip fällt mit dem Schicksal zusammen, steht jenseits aller Polarität (daher bald als Mutter, bald als Zwitter bezeichnet), aber verwirklicht sich in polaren Entgegensetzungen, die im Wechsel der Zeiten und in den Urmächten männlich zeugender, ordnend-bestimmender und weiblich empfangender, ausgebärender Gottheiten zuerst sichtbar werden. Das Werdende, sich Ausscheidende bleibt, auch wo es zu eigener Selbständigkeit gedeiht, vom Allgeschick doch immer umfangen, und das Schicksal behält die Gesamtführung.

[1] Nur abweisend im AT die Wendung „Jahve wird dein Geschick werden" z. B. V. Mos. 30, 3; Jer. 29, 14; 30, 3; 30, 18.

Damit ist, dem jüdischen Urwiderspruch gegenüber, eine Unterlage geschaffen, die den Gegensatz von Haß und Liebe erklären kann; denn es ergibt sich ohne weiteres, daß in einer Welt, die durch und durch in Pole sich gliedert, auch das seelische Erleben, als ein Spiegel des Äußern, in Gegensätze wie Anziehung – Abstoßung, Sympathie – Antipathie, Freude und Schmerz, Liebe und Haß auseinandertreten muß, Gegensatzpaare, auf denen die Wertbestimmung von „Gut" und „Böse" beruht. Auch diese Gegensätze bleiben aber letzterdings vom Verhängnis abhängig. Ein Sittengesetz gibt es darum doch: die Ethik heldischer Hingabe[1]. Nicht in äußeren Tafeln, sondern zutiefst im Urgrund des Lebens und seiner Forderungen[2] ist sie verankert.

Im Unterschied zu der jüdischen Unterwerfung unter den Willen Gottes und unter das ein für allemal offenbarte Gesetz fand sich das Germanentum dem unbewußten Walten des Geschehens verpflichtet, Gefolgschaft leistend einem Gotte, der die Mittlerschaft zwischen Mensch und Schicksal übernommen hatte, und vertrauend einer Schicksalsmantik, die in Gesichten auf des Lebens Urgrund selber hinablangte, daher denn das Seher- und Dichtertum und dank ihrem Seherischen (dem sanctum und providum) die Frau (im Gegensatz zur Paulinischen Lehre) höchsten Ansehens gewürdigt war.

Die vermittelnden Zeichen sind Symbole und Runen, beide tief im Erleben verwurzelt, vom Geheimnis umhüllt, mit starker Zauberkraft geladen und ins Schicksal hineinreißend den, der in ihnen zu lesen versteht. Auch da ist unüberbrückbare Gegensätzlichkeit. Denn dem Christentum, durch und durch zeugend von einem Gotte, der Geist ist, fehlt jedes Symbol im Ritus sowohl wie in den Schriften (selbst Brot und Wein sind davon nur teilweise auszunehmen, wie an anderer Stelle gezeigt werden muß): was vom Geiste kommt und aus Höhen des Geistes herabsteigt, ist immer nur Einkleidung, Allegorie oder Gleichnis, nie aber gewachsen und von innen lebendig.

[1] Die Hingabe bewährt sich in all dem, was unter dem Wort Minne zusammengefaßt werden könnte, in sich schließend die selbstverständliche Ehrfurcht vor dem Gewachsenen, die Freundes-, Gefolgschaft- und Sippentreue, die Frauenminne, den Totendienst, den Opfermut vor dem Feind. — [2] Diese Forderungen, u. a. die Verpflichtung zur Blutrache enthaltend und eine Ethik des naturgeforderten Ausgleichs begründend, können hier nicht besprochen werden. Man lese darüber die grundlegende Erörterung bei Klages, GaWdS III, 2, 1357 ff. nach. Was das mehr äußerliche Verhalten betrifft, so steht es, den eddischen Spruchgedichten nach zu urteilen, unzweifelhaft stark im Dienste der Selbstsicherung. Das hängt nun wiederum mit jener Racheverpflichtung wie fernerhin mit der Eigenheit der norwegisch-isländischen Lebensbedingungen zusammen. Im übrigen vgl. man die sehr beherzigenswerten Worte Uhlands, mit denen er die Besprechung jener Lehren in den Havamál begleitet (Schr. VI 348_2): „Nicht als hätte dem alten Norden der rege Sinn für jede uneigennützige Tugend und Tüchtigkeit gemangelt; aber das Treffliche, was den Mann auszeichnet, ist ein angeborener, naturwüchsiger Adel, der eben darum nicht lehrhaft zum Ausdruck kommt, sondern in den Lebensbildern der Helden- und Geschichtssage; *gelehrt werden kann das Gute nur als Verständiges, Nützliches*; kluger und unkluger Mann (fróþr, snotr, ósniallr, ósviþr, ósnotr maþr) sind darum die Losungswörter der Lehrsprüche." Die Skalden, sagt Uhland weiterhin, werben in ihren Liedern um Gold und Gunst, ihre dankbare Treue bewähren sie in den Schlachten ihrer Könige.

Dem einzigen Gott gegenüber, der wesentlich als moralische Macht, als ehernes Du sollst über seinem Volke steht, ist alles beseelt und von Göttern bevölkert nach germanischem Glauben, und Riesen, Alben, Zwerge, Wasserfeinen, Baumgeister sind die Zeugen eines lebendigen und heiligen Wirkens, das der Mensch nicht stören darf, er schaffe denn einen Ersatz und gebe durch dienenden Kult der Natur zurück, was er ihr auf der andern Seite nehmen mußte[1]. Im allverbreiteten Quell- und im Baumkultus tritt hell die fromme Scheu, ja die hingebende Verehrung ans Licht, die die Germanen dem Bilde der Landschaft, der Natur und ihren Stimmen zollten. Eng damit zusammen aber hängt die Anerkennung jeder anderen Form der Verehrung, wie sie wieder in scharfem Gegensatz steht zum Haß der Juden und Vernichtungskampf der Christen gegen Nichtbekenner ihres Glaubens.

Daß die Anschauungen vom Leben nach dem Tode andere sind, wurde verschiedentlich gezeigt. An ein Weiterleben der Seele glaubten auch die Germanen, ja Kult und Mythe zeugen dafür, daß ihre ganze Religion auf dem Erlebnis tiefeingreifenden Einwirkens der Toten auf das Leben beruht. Doch geht die Seele ins Allgemeine ein, verliert also ihr persönliches Sondersein und wird dämonischer Natur. Jenes Allgemeine ist nicht starre Ewigkeitsdauer, sondern immer erneute Wandlung und Lebenserneuerung. Eine Sprengung des Selbst und zeitenweises Zurücktauchen ins Allgemeine gibt es schon im Leben. Das ist die Ekstase, die der germanische Heldenkrieger zwar nicht ausschließlich, aber am stärksten doch immer im Aufruhr des Kampfs und im Verwandlungssturm des Berserkerganges erlebt, kultlich aber heraufbeschwört im erregenden Treiben seiner winterlichen Maskenfeste. In welch umfassendem Maße die mythische Lehre der Edda Metaphysik, d. h. Offenbarung aus Entrückungszuständen heraus (Wöluspa!) heißen müsse, wurde oben gezeigt.

Die Frage, warum das Christentum schließlich nach langem und blutigstem Ringen siegte, ist in kurzem nicht zu entscheiden. Nur ganz Weniges kann hier angedeutet werden. Die Frage ist gleichläufig mit der, warum überhaupt auf der ganzen Linie, auf unserm Kontinent wie in Amerika oder Afrika, die Urreligion dem Christentum erlegen sei. Eine irgend besondere Schwäche gerade der germanischen Religion, die man immer glaubte bemerken zu müssen, kann also der Grund nicht sein.

Wenn zwei miteinander streiten und der eine verteidigt den Geist, der andere das Leben, so reden sie aneinander vorbei. Das Christentum trat als eine ausgeprägte Geistesreligion auf den Plan und fand sich, als es zum Kampf wider das „Heidentum" der Nordvölker ausholte, bereits im Besitz einer von Paulus und den Kirchenvätern bis aufs feinste ausgearbeiteten Dogmatik, die, geschult an der begrifflichen Vielgewandtheit griechischer und römischer Rhetorik, mit dem Rüstzeug scharf formulierter Glaubenssätze und ebenso scharfer Gegenargumente zur Widerlegung fremder Ansichten ge-

[1] Klages, GaWdS III 2, S. 1369ff.

wappnet war. In der eigenartigen Verbindung schlichter Worte und Heilsgeschichten mit jenem System geschliffener Glaubenssätze lag die Kraft dieser Lehre, auf die die Vierschrötigkeit des Germanen nichts zu erwidern hatte, weil er zwar Mythen, Kulthandlungen und die Wahrgesichte seiner Träume, aber keine Dogmen kannte und jene zu dialektischen Beweisen untauglich waren. Wenn man ihn fragte: „An was glaubst du?", so gaben besondere Kraftmänner zur Antwort: „An meine eigene Kraft und Stärke", weil sie jene Frage überhaupt nicht verstanden („glauben" konnten sie nach ihrer Sprache nur im Sinne von „vertrauen" oder „meinen", nicht aber von „bekennen" auffassen) und ein katechisiertes Glaubensbekenntnis nie auswendig gelernt hatten.

Wichtiger ist, daß bei jedem Streit, in welchem auf der einen Seite unbesorgte Toleranz, auf der andern aber der organisierte Fanatismus ficht, jene auf die Dauer stets den kürzeren ziehen muß. Daß aber hier auf christlicher Seite mit einem Fanatismus nicht leicht zu überbietender Art (und stetsfort dabei in Angriffsstellung) gefochten wurde, wird niemand leugnen, der wirklich die Geschichte kennt. Ist es nötig, an das Wüten der ersten Missionare gegen Götterbilder, heilige Quellen und Bäume, an die welthistorischen Fälschungen zur Erschleichung der Macht (Interpolation des Tu es Petrus, Konstantinische Schenkung, Pseudo-Isidorische Dekretalien), an den Vertilgungskrieg gegen die „Ketzer", der Päpste gegen die Hohenstaufen, der streitenden Kirche nicht allein gegen die Urreligion, sondern gegen eigene Glaubensgenossen veränderter Färbung, gegen Arianer, Albigenser, Hussiten, Protestanten zu erinnern! Ist es nötig, auf die Knebelung des Denkens, auf die furchtbaren Razzien der Inquisition meist eben gegen die schöpferischsten Geister, auf die „Hexen"-Prozesse, in denen der Überrest des germanischen Seher- und Magiertums aufs grausamste zu Tode gefoltert wurde, auf die Verfemung unserer besten Dichter, auf die Verwässerung des mittelalterlichen Schrifttums unter geistlichem Einfluß oder endlich auf die Liquidierung des Schatzes germanischer Eigennamen hinzuweisen, der, einst ein Stolz unserer Vorväter, aus einem fast unübersehbaren Reichtum zu einem ärmlichen Rest zusammengeschmolzen ist, um dafür jüdischen Platz zu machen? Wer sich schwer zu den Urgründen eines solchen Fanatismus zurückfindet, der prüfe, mit welchem Abscheu heute noch das Wort „Heide" von Anhängern der Kirche ausgesprochen wird und gedenke, daß schon im Titularanspruch der una sancta ecclesia catholica, zu deutsch der „einzig und allein selig machenden Kirche", der ganze kirchliche Machtwille unwidersprechlich klar ausgedrückt ist.

Ein kleines Beispiel, in den Zusammenhang dieses Buches notwendig gehörend, mag zeigen, wie weit durch eine wahrhaft erstaunliche kirchliche Zensur die Tilgung der höchsten germanischen Götternamen offiziell gelungen ist. Als authentisches Zeugnis des 8. Jahrhunderts, daß Wodan neben Thunar und Saxnot Hauptgott der Sachsen war, wurde schon früher das sogenannte sächsische Taufgelöbnis aufgeführt. Es sei jetzt vollständig hergesetzt:

Forsachistū diobolae? ec forsacho diabolae. end allum diobolgeldae? end ec forsacho

allum diobolgeldae. end allum dioboles uuercum? end ec forsacho allum dioboles uuercum and uuordum, Thunaer ende Uuōden ende Saxnōte ende allum thēm unholdum thē hina genōtas sind. Gelōbistū in got alamehtigan fadaer? ec gelōbo in got alamehtigan fadaer...

In Übersetzung: Verleugnest du den Teufel? Ich verleugne den Teufel. Und alle Teufelsopfer? Ich verleugne sie. Und alle Teufelswerke? Ich verleugne alle Teufelswerke und -worte, Donar und Wodan und Saxnot und alle Unholde, die ihre Genossen sind.

Zweierlei ist denkwürdig an diesem Zeugnis: aus dem offiziellen Schrifttum der alten Sachsen ist es überhaupt das einzige Denkmal, welches uns den Namen Wodans erhalten hat, und dieses einzige Zeugnis ist eine Verfluchung, ist die haßentstellte Verteufelung, wie sie die Priester am Bilde der Heidengötter systematisch vornahmen, um das Volk von ihnen abzubringen. Sachlich sei noch angemerkt, daß das Denkmal zeitlich und örtlich im engsten Bezuge zur Sachsenbekehrung unter Karl dem Großen steht und, wie man annimmt, auf Strumi, den Sachsenapostel zurückgeht. Eben von Sachsen melden nordische Quellen, daß der Wodansdienst von ihnen ausging. Er muß also bei ihnen besonderes Ansehen gehabt haben, und die Zähigkeit des Widerstandes dieses Stammes zeigt die Kraft, die der Wodansreligion zu eigen war.

Gelang die Überredung der Geister und die Tilgung der Namen, so doch nicht ebenso leicht die Bannung der Lebensmächte, die das Germanentum von unten und innen bewegten. Wer die noch im vorigen Jahrhundert lebendige Überlieferung vom Wilden Jäger und Wüetisheer nach den damals sehr gewissenhaft vorgenommenen Sagenaufnahmen in Deutschland, Österreich, der Schweiz, in den Niederlanden und Skandinavien übersieht und die vielfältigen Fest- und Maskenbräuche dazuhält, wer sich die damals noch immer ungebrochene Kraft im Erleben der dabei Beteiligten vergegenwärtigt und bedenkt, daß sich all das nur noch unter dem Druck staatlich-kirchlicher Feme ausleben konnte, der wird kaum mehr den Grund der Überwältigung durch das Christentum in einer Schwäche der germanischen Religion suchen.

Und so seien denn zum Schluß noch einige wenig beachtete Tatsachen namhaft gemacht, welche das unbewußte Weiterwalten und Wirken der geheimen Kräfte heidnischen Germanentums tief durch das Mittelalter bis in die Neuzeit hinein in hellem Lichte zeigen und beweisen, daß die alten Quellen hervorbrechen, wo immer ihnen unbemerkt Raum zur Entfaltung gegeben ist.

Als Hauptergebnis des zweiten Teiles unserer Arbeit ergab sich uns, daß der Schicksalsglaube Herz und Seele der germanischen Religion heißen müsse, und im Zusammenhang damit fanden sich vordergründlich im Kult, in Mythen, Bräuchen und Sagen die wichtigen Symbole Wasser und Baum, dann das Schiff, die Seerose, das Rad, der Becher. Wir müssen uns hier mit Andeutungen begnügen, aber glauben es bis ins einzelne beweisen zu können, daß eben diese Symbole die großartigste Kunst der Germanen

geschichtlicher Zeit, die Münster, Kirchen und Paläste der Gotik gewoben haben, womit zugleich der innere Nachweis gegeben wäre, daß diese Kunst ihrem Gehalte nach wirklich germanisch (genauer normannisch) war, mögen an ihrer Ausformung noch so viele Romanen teilgenommen haben.

Die Germanen waren – auch das ist früher schon gesagt – Holzbau- und Holzschnittkünstler und blieben es im Grunde nach allen Abwegen bis in jüngste Zeit (wofür als Zeugen hier noch der bäuerliche Holz- oder Fachwerkbau, in der Bildkunst die Holzplastik und der ebenso hochentwickelte wie uns nah ansprechende Holzschnitt stehen mögen). Die gotische Kunst zeigt demgemäß trotz des nun herrschend gewordenen Steinmaterials in auffallender Weise den Charakter des Herausgenommenen und nicht des plastisch Herausspringenden, des Vertieften und nicht des reliefartig Erhöhten, des Geschnittenen und nicht des Gerundeten. Sie ist eine in Stein übertragene Schnitzkunst und hat bezeichnenderweise vom Kerbschnitt eine ganze Reihe ornamentaler Motive geradezu übernommen.

Es hängt mit dieser stofflichen Hinneigung zum Holz zusammen und ist durchaus nicht bloß aus praktischen Bedürfnissen heraus zu verstehen, wenn die Germanen im Schiffsbau unzweifelhaft ihr Bestes leisteten – die in den letzten sechzig Jahren ausgegrabenen Totenschiffe sind der sprechende Beweis dafür – und in der Holzhalle die ihnen gemäße gesellige Raumform schufen. Ist nun die Beeinflussung und Umgestaltung römisch christlicher Basiliken durch die Verhältnisse und Leitgedanken der germanischen Halle schon mehrfach untersucht worden[1], so hat man es übersehen, daß die Elemente des Schiffsbildes, diese nun freilich mehr symbolisch verstanden, noch viel tiefer umprägend auf die Bauformen gewirkt haben. Beide Einflüsse begegnen sich übrigens teilweise, insofern sich das frühere Flachboot erst in normannischer Zeit unter nachweisbarem Einfluß des viel älteren Hallenbaus zum Kielboot entwickelt zu haben scheint[2].

Charakteristisch am Kielschiff und überall heraustretend, mögen wir die Ansicht von oben nehmen und die an den Steven zusammenlaufenden Bordlinien ins Auge fassen, mögen wir im Querschnitt den im Kiel sich treffenden Bauchungslinien nachgehen, ist nun aber der Spitzbogen, eben das, was das Charakterglied der gotischen Kunst heißen muß, weil es in allem und jedem, in den Fenstern, im Zierat, in der Einwölbung, im Turmumriß bestimmend hervortritt.

Träger und Gerüst des Schiffsrumpfes sind: Kiel und Spanten, des Hallenhauses aber in entsprechender Bedeutung: Firstbalken und die davon auslaufenden Sparren oder Rafter. In Anlehnung daran wendet sich die Gotik zum erstenmal seit Entwicklung der

[1] Zum Beispiel in dem aufschlußreichen Aufsatz „Altgerm. Holzbaukunst“ von E. Klebel in J. Strzygowski, Der Norden in der bild. Kunst Westeuropas, 1926, 166ff. Klebel weist auch auf die Wichtigkeit des Schiffsbaues hin, betrachtet aber nur die technische, nicht die stilistische Seite der Sache. Für die Nachwirkungen der germ. Holzbautechnik in den romanischen Ländern hat er bemerkenswerte Nachweise aus Sprache und Denkmälern zusammengetragen. —

[2] Klebel, a. a. O. S. 188.

nordischen Steinbaukunst entschieden von der antiken Raumform ab und durchbricht deren kubische oder sphärische Geschlossenheit zugunsten scharfer Betonung eines Systems von Trägern, Streben und Rippen. Ja sie betont dieses System sogar außen und läßt die vorspringenden Strebepfeiler überdies oben gern in freischwebenden Bögen, den Spanten des Schiffes ähnlich, gegen das Dach hin zusammenlaufen (Freiburg, Ulm). Eine Merkwürdigkeit vieler Münster nördlich der Alpen ist, daß sie den Haupteingang auf der Längsseite zeigen. Das ist praktisch so wenig verständlich, wie es an der Basilika keinen Anhalt hat, erklärt sich aber von der Vorstellung des Schiffes aus, da denn dieses immer von der Langseite betreten wird. Ebenso erhält es von hier Licht, daß sich so viele Münsterbauten eigentümlich weit in die Länge dehnen.

Entgegen dem antiken Tempel ist der Dom des Mittelalters kein Heiligtum der Berge und seiner ganzen Bauform nach nicht wohl auf Bergen zu denken. Auffallend oft aber befindet er sich an Flußläufen oder doch in der Nähe des Wassers, zu dem ihn eine innere Anziehung hintreibt.

Der Gotik gelang es aber mit ihrem System hochaufpfeilernder Streben zugleich einem andern Bilde Raum zu schaffen, dem Bild eines Pflanzenwaldes, gleichgültig, ob man dabei lieber an das aufschießende Röhricht einer Flußuferlandschaft oder an einen Hochwald mit seinem Geflecht ineinandergreifender Zweige hoch oben an den Stämmen denke. Man mag sich dann dazuhalten, daß sich überhaupt pflanzliche Motive in wachsendem Maße seit karolingischer Zeit in der nordischen Baukunst ausbreiten, in der Hochgotik die Säulenknäufe, die Rippenabschlüsse, die Fenster beleben, um dann im 14., 15. Jahrhundert geradezu üppig aufzuwuchern und mit Blumengirlanden und Heckenrosen ganze Paläste und Kirchen einzuspinnen. Die Säule findet auf der Entwicklungshöhe ihren Sinn zurück, den sie beim ersten geschichtlichen Auftreten unter den Ägyptern gehabt hatte: den Sinn, das Wachstum der aus feuchten Gründen aufsprießenden heiligen Pflanze zu zeigen und damit an das Urgeheimnis des Lebens zu erinnern. Es ist denkwürdig, daß im selben Zeitabschnitt (Frühgotik) Lotos- oder Seerosenkapitelle plötzlich hervortreten, noch merkwürdiger, daß am Säulen- und Pfeilerknopf, wo die Blüte aufbricht, das Schicksal erblüht, entgegen antikem Gebrauch gern Szenen altheiliger Überlieferung, der Bibel, aber auch noch der Heldensage (Basel) angebracht werden.

Der zentrale Lebensbaum durfte nicht fehlen. Er hält des Schiffes Mitte als Mast, hoch oben von der Schicksalsfahne umflattert, und ist ursprünglich auch als Mittelpunkt der germanischen Halle zu denken. Walhall und Sigmunds Halle fanden wir um den Lebensbaum herum gebaut, und als Ersatz dafür scheint die später verschiedentlich nachzuweisende Mittelsäule, die als Hauptstütze den Mittelbalken trug, eingetreten zu sein[1]. Sie ist das Kennzeichen einzelner Kirchen Skandinaviens[2] und kommt noch in Sälen

[1] Die in der lex Baiuvariorum (um 700) erwähnte firstsûl. Ahd. heißt sie auch magensûl. —
[2] Zum Beispiel die Einmastenkirche von Flaa (um 1200), deren Dach von der Mittelsäule und vier Ecksäulen getragen wird. Ein schwerer Firstbalken ruht auf der Mittelsäule; Klebel 172.

mittelalterlicher Pfalzen und Klöster vor. Sie findet sich auch in Deutschland einmal, nämlich im Untergeschoß von S. Michael in Fulda, wo sie Christus bedeuten soll und also bezeichnenderweise als der kultliche Mittelpunkt des Raumes empfunden ist. Daß sonst im Kirchenbau die Mittelsäule verschwand, ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, daß sich germanische Baugedanken ja immer nur im Kampf mit christlich antiken Bauforderungen durchsetzten. Sobald die für die Halle charakteristische Breitenorientierung (Hochsitz in der Mitte der Breitseite, wie es lange in der Tischordnung erhalten blieb) aufgegeben war und die Längsachse als bestimmende Raumrichtung durchdrang, mußte auch die Mittelsäule dahinfallen. Doch sind merkwürdige symbolische Ersatzhilfen für den schicksalsträchtigen Mast eingetreten, so der mächtige Baum mit dem Gekreuzigten, der im Brennpunkt der Kirche (in der Vierung, unter dem großen Chorbogen) häufig ist, äußerlich aber der fahnengekrönte Vierungsturm oder der bedeutungsähnliche Dachreiter. Man bedenke auch, welch große Rolle die an Masten umgeführten Fahnen im älteren Kirchenbrauch spielen.

Mit der Orgel ist ein Belegstück aus der uralten Wassermagie des Ostens ins Abendland gedrungen, um hier in englischen, nordfranzösischen, deutschen Kirchen zu einem immer wichtigeren Träger des Gottesdienstes aufzuwachsen. Wir bezeichnen heute noch das Geräusch gurgelnden Wassers im Sumpf, der glucksenden Töne seiner Bewohner oder des im Röhricht spielenden Lufthauchs gerne mit „orgeln". Wer das Ohr dafür hat, wird in den besten Stücken eines Johann Sebastian Bach im gleitenden Bewegungsfluß seiner Orgelpräludien, Tokkaten, Konzerte nicht das monotone Murmeln, Quellen, Sprudeln, Ebben überhören, in dem die Töne des alten Wasserdienstes nochmals aufströmen, bald ungestüm drängen, bald beruhigter Seligkeit voll dahinrauschen. Ähnliches, wenn auch selten so vollendet, findet sich vorher in der Orgelmusik, und daß diese, formal gesprochen, herauswuchs aus dem psalmodierenden Gesang, ihn in der späteren Kirche gleichsam ersetzend, darf als bedeutsam gelten, wenn man sich des früher besprochenen Charakters dieses Psalmodierens erinnert. Auch gestalthaft bleibt die Orgel mit Wasser und Wind in Beziehung. Wie sie hervorging aus der Panspfeife, die sich der Gott der Sumpfniederungen aus dem Röhricht schnitt, so sind Gebläse und Pfeifenröhren noch die bestimmenden Teile der Orgel, scheint in der silbernen Front der Pfeifen die schimmernde Stalaktitenwand einer Meeresgrotte mächtig aufzuwachsen.

Als eigentliches Wahrzeichen gotischer Dome – besonders eindrucksvoll am Straßburger Münster zur Geltung gebracht – blickt das große Rundfenster über die Stadt, leuchtendes Sternenauge, schützender Schild der Bürgerschaft und Schicksalsrad zugleich. Gemeinhin heißt es die Rose. Abbild unserer Hag- oder Gartenrose? Ebensogut, ja mit besserem Recht könnte man angesichts der bald rad-, bald sternenförmigen Bildung, der strahligen Fächerung um den Mittelkreis herum ein Bild der Wasserrose darin erblicken. Die Symbolik der beiden Blumen durchkreuzt sich auch hier, und unbewußt drängt sich durch das Bild der dunkelglühenden Blume der mittelalterlichen Liebes-

mystik das ältere Bild der wasserentsprossenen Schicksalsblume, die auch an Kapitellen, Friesen und den Grundriß mitbestimmend hervortritt.

So bestätigt sich denn, daß, symbolisch gesprochen, Bilder der Wasser- und Pflanzenwelt die Kirche und Münster der Gotik gewoben haben. Werden im Äußern mehr die Elemente des Schiffsbaus sichtbar, so gilt vom Innern dagegen, daß hier, bei besten Vertretern, etwas von der Atmosphäre wirklicher Wasserentrückung Gestalt gewann, da denn im Dunkel des hochaufpfeilernden Halmenwaldes, im Rauschen murmelnder Orgeltöne und im Gefunkel des farbig gebrochenen Lichts aus bemalten Scheiben der Beschauer sich wahrhaft in die Kristallwelt des Wassers eingeschlossen wähnen könnte.

Ich betone, diese sinnbildliche Deutung bezieht sich nur auf die eine Wurzel der gotischen Kunst, auf die tief in den Urgrund alter Symbole hinabreichende germanische Wurzel, die nicht mehr einheitlich zur Gestaltung kommen konnte, sondern seit Anfang von christlichen Leitgedanken durchkreuzt war. Auch zeitlich ist die Einheit nicht da. In hier nicht darzustellender Weise kündigen sich manche der besprochenen Tendenzen schon in der Kunst der Karolinger und der Ottonen an, und sie wirken auch nach dem 13. Jahrhundert noch nach, ja einzelnes kommt vor und nachher zu schärferem, klarerem Ausdruck; doch verdichten sie sich auffällig in dem Geschichtsabschnitt, der die Gotik heißt, in einer Zeit, in der wir auch sonst merkwürdige Urkräfte im Volksleben und im Schaffen der Künstler und Dichter aufbrechen sehen, und in einer Kunst, die wie keine vorher im Norden ein endgültiger, streng durchgeführter und bis in die Einzelheiten selbsteigener Stilausdruck heißen muß. Jene christlichen Leitgedanken darzustellen, ist hier nicht der Ort, man findet sie auch genugsam schon in andern Büchern gekennzeichnet.

Viel wäre zu sagen über das weitere Nachwirken germanischen Wodans- und Schicksalsglaubens in der Folgezeit. Wir gehen hier nicht noch einmal auf Volksbrauch, Sagen und Legenden ein, müssen es uns versagen, merkwürdige Tatsachen der späteren Volks- und Kirchengeschichte aufzuzeigen, die nur aus wieder und wieder aufbrechenden Forderungen der gebannten Mächte zu erklären sind, unterlassen es, auf nicht zu verkennende Spuren des früheren Geistes in der Kunst und im Schrifttum des Barock, in der Klassik oder Romantik hinzuweisen. Einzig sei noch flüchtig gezeigt, wie halb nur bewußt die alten Götter und alten Mächte, wenn auch nicht mehr im Stahlgewand der Heldenzeit, sondern nur gleichsam im Widerschein aufgefangen, durch Werk und Leben Goethes zogen.

Was im König in Thule Klang und Bild geworden ist, erweist sich uns jetzt Wort um Wort als Rune aus ältestem Märchen- und Sagenwissen (hielten wir Kerners Goldenermärchen dazu, so hätten wir zur Diastole die sinnentsprechende Systole, zum Ausatmen das polare Einatmen, zum Zurücksinken ins Urelement das neue Aufsteigen des Lebensgoldes aus dem Wasser).

Vollere Töne zum Preis des welterneuernden Wassergrundes sind nie angestimmt worden als am Ende der klassischen Walpurgisnacht, und daß Goethe die frühe Weis-

heit des Thales für sich, für seine und seines Volkes Kunst im tieferen Sinne als für die Griechen in Anspruch nahm, bezeugen die Strophen aus dem Divan:

Mag der Grieche seinen Ton
Zu Gestalten drücken,
An der eignen Hände Sohn
Steigern sein Entzücken;

Aber uns ist wonnereich,
In den Euphrat greifen
Und im flüss'gen Element
Hin und wieder schweifen.

Löscht' ich so der Seele Brand,
Lied, es wird erschallen;
Schöpft des Dichters reine Hand,
Wasser wird sich ballen.

Über das Schicksal stehen im Egmont die aus tragischem Wissen geschöpften Worte: „Es glaubt der Mensch, sein Leben zu leiten, sich selbst zu führen, und sein Innerstes wird unwiderstehlich nach seinem Schicksale gezogen" mit dem aus überschäumendem Kraftgefühl geborenen Bekenntnis des Wagemutigen, des aus innerster Notwendigkeit Getriebenen, des sich Leben im Lebenseinsatz wild Ertrotzenden: „Soll ich den gegenwärtigen Augenblick nicht genießen, damit ich des folgenden gewiß sei? ... Wie von unsichtbaren Geistern gepeitscht, gehen die Sonnenpferde der Zeit mit unsers Schicksals leichtem Wagen durch; und uns bleibt nichts, als mutig gefaßt die Zügel festzuhalten und bald rechts, bald links, vom Steine hier, vom Sturze da die Räder wegzulenken. Wohin es geht, wer weiß es? Erinnert er sich doch kaum, woher er kam."

„Gehört denn", äußerte sich Goethe dem Ästhetiker Sulzer gegenüber, „was unangenehme Eindrücke auf uns macht, nicht so gut in den Plan der Natur als ihr Lieblichstes? Sind die wütenden Stürme, Wasserfluten, Feuerregen, unterirdische Glut und Tod in allen Elementen nicht ebenso wahre Zeugen ihres ewigen Lebens als die herrlich aufgehende Sonne über volle Weinberge und duftende Orangenhaine? ... Was wir von Natur sehen, ist Kraft, die Kraft verschlingt, nichts gegenwärtig, alles vorübergehend, tausend Keime zertreten, jeden Augenblick tausend geboren, groß und bedeutend, mannigfaltig ins Unendliche."

Wodan aber ist im Faust das Lebensproblem Goethes geworden, und stand dem Dichter das Kriegertum des Gottes fern, so hat er dafür, dem mittelalterlichen Bilde getreu, die Gestalt des ruhelos schweifenden Wanderers, des Beschwörers und Zauberers, des zutiefst bei den Müttern forschenden, im Sturm zum Hexenberg ausfahrenden, um das Geheimnis des Lebens sich leidenschaftlich mühenden Suchers gewaltig beschworen, dienstwillig Mächten pflichtig, von denen er nicht wußte, wie tief sie ins Herz des Germanentums zurückführten.

Verzeichnis der Hauptquellen und ihrer Abkürzungen

ASB: Altnordische Saga-Bibliothek. Halle 1892ff.

BAzRG: Bilderatlas zur Religionsgeschichte. Hrsg. von H. Haas. 1. Lieferung: Germanische Religion. 1924.

Beowulf and the fight at Finnsburg ed. Fr. Klaeber, 1928.

Beowulf nebst dem Finnsburg-Bruchstück übers. u. erl. v. H. Gering[2], 1929.

Bolte-Polívka: J. Bolte und G. Polívka, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Bd. 1–5. 1913–1932.

Chadwick, H. M., The Cult of Othin. An essay in the ancient religion of the North. London 1899.

Edda. Hrsg. von G. Neckel. I. Text; II. Glossar. 1927.

Edda. Hrsg. von B. Sijmons und H. Gering. 1. Text; 2. Wörterbuch, 1903; 3. Kommentar, I. Hälfte: Götterlieder, 1927; II. Hälfte: Heldenlieder, 1931 (KEdSG).

Edda. Übertragen von Felix Genzmer. Mit Anmerkungen von Andreas Heusler. Bd. I: Heldendichtung. Jena 1919. Bd. II: Götter- und Spruchdichtung. Jena 1919.

Edda. Übers. und erläut. von H. Gering. Meyers Klassikerausgaben.

Edd. min.: Eddica minora. Dichtungen eddischer Art aus den Fornaldarsögur und anderen Prosawerken. Zusammengest. und eingel. von A. Heusler und W. Ranisch. 1903.

Ettmüller, L., Altnordischer Sagenschatz 1870.

Falk, H., Odensheite. Vidensk. Skr. Kristiania II, Histor.-filos. Kl. 1924, Nr. 10.

Falk-Torp: H. Falk und A. Torp, Norwegisch-dänisches etymologisches Wörterbuch. Deutsche Ausgabe 1910.

FAS: Fornaldarsögur Norþrlanda. Bd. 1–3. Reykjavik 1886–91.

Feist, Sigm., Etymologisches Wörterbuch der gotischen Sprache. 1909.

FFC: FF Communications ed. for the Folklore fellows. Helsinki 1911ff.

Flat.: Flateyjarbók. Christiania 1860–68.

FMS: Fornmanna sögur. 12 Bde. Kaupm. 1825–37.

Förstemann, E., Altdeutsches Namenbuch. I. Personennamen. 2. Aufl. 1900; II. Ortsnamen. 3. Aufl. 1913–16.

Golther, W., My: Handbuch der germanischen Mythologie. 1895.

Grimm, J. und W., DWB: Deutsches Wörterbuch. 1854ff.

— KHM: Kinder- und Hausmärchen.

— DS: Deutsche Sagen. Hrsg. von Hermann Schneider.

Grimm, J., My: Deutsche Mythologie. 4. Aufl. Besorgt von E. H. Meyer. 1875–78.

— RA: Deutsche Rechtsaltertümer. 4. Aufl. 1899.

Grundr.: Grundriß der germanischen Philologie. Hrsg. von H. Paul. 3 Bde.[2] 1900–1909.

Hálfssaga ok Hálfsrekka. Hrsg. von A. Le Roy Andrews (ASB 14). 1909.

HWBdA G: Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Hrsg. unter Mitwirkung von E. Hoffmann-Krayer von Hanns Bächtold-Stäubli 1927ff.

Heidr.s.: Heidrekssaga. Hrsg. von Jón Helgason. Samf. til udg. af gamm. nord. litt., Bd. 48. 1924.

Helm, K., ARG: Altgermanische Religionsgeschichte. Bd 1. 1913.

Herrmann, Paul, Erläuterungen zu den ersten neun Büchern der dänischen Geschichte des Saxo Grammaticus. I. Teil: Übersetzung, 1901; II. Teil: Kommentar, 1922.

Heusler, A., Die altgermanische Dichtung. 1923/24. In: Handbuch der Literaturwiss. Hrsg. von O. Walzel.

Höfler, O., K.Gb.: Kultische Geheimbünde der Germanen I. 1934.

Hoops, J., RLgAK: Reallexikon der germanischen Altertumskunde. Bd. 1–4. 1911–19.

Jiriczek, O., HS: Die deutsche Heldensage[4]. Sammlung Göschen 1922.

KEdSG: siehe Edda. Hrsg. von Sijmons-Gering. Bd. 3: Kommentar.

Klages, L., GaWdS: Der Geist als Widersacher der Seele. Bd. 1–3. 1929–32.

— GdCh: Grundlagen der Charakterkunde[4]. 1926.

— KgE: Vom kosmogonischen Eros[2]. 1926.

Kluge, Fr., Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 11. Aufl. Bearb. von A. Götze. 1934.

Lex. poet.: Lexicon poeticum antiquae linguae septentrionalis. Ordbog over det norsk-islandske skjaldesprog forf. S. Egilsson. Kph. 1913–16.

Mannhardt, W., WFK: Wald- und Feldkulte[2]. 1904–5.

Maurer, K., Die Bekehrung des norwegischen Stammes zum Christenthume. 2 Bde. 1855–56.

Meißner, R.: Die Kenningar der Skalden. Rheinische Beiträge zur germanischen Philologie und Volkskunde I 1921.

Menzel, W., Odin. 1855.

Meyer-Lübke, W., Romanisches etymologisches Wörterbuch[3]. 1932–35.

MG: Monumenta Germaniae historica ed. G. H. Pertz SS: scriptores. 1826–96.

Mogk, E., Germanische Religionsgeschichte und Mythologie[2]. Sammlung Göschen 1921.

Much, R., Der germanische Himmelsgott. Abhandlungen zur germanischen Philologie. Festgabe für R. Heinzel 1898, 189ff.

— Deutsche Stammeskunde[3]. Sammlung Göschen 1920.

Müllenhoff, K., DA: Deutsche Altertumskunde. 5 Bde. 1870–1900.

— Schl. S.: Sagen, Märchen und Lieder der Herzogtümer Schleswig, Holstein und Lauenburg. 1845.

Naumann, H., Germanischer Schicksalsglaube 1934.

Ninck, M., Die Bedeutung des Wassers im Kult und Leben der Alten. Philologus, Supplementband XIV, Heft II, 1921.

Örv.s.: Örvar-Odds saga. Hrsg. von R. C. Boer (ASB 2). 1892.

Philippson, E. A.: Germanisches Heidentum bei den Angelsachsen. Kölner anglistische Arbeiten, Bd. 4, 1929.

Reiffenberg, De, Le chevalier au cygne et Godefroid de Bouillon. Monuments pour servir à l'histoire des provinces Namur, de Hainaut et de Luxembourg. t. IV, 1846.

Samf.: Samfund til udgivelse af gammel nordisk Litteratur. Kph. 1880ff.

Saxo: Saxonis Grammatici Gesta Danorum. Hrsg. von A. Holder. 1886.

Schneider, H., HS: Germanische Heldensage. 2 Bde. 1928–34.

Schönfeld, M., Wörterbuch der altgermanischen Personen- und Völkernamen nach der Überlieferung des klassischen Altertums bearbeitet. 1911.

Schwyzer, Ed., Tacitus' Germania. Erl. von H. Schweizer-Sidler, erneuert von E. Schwyzer. 8. Aufl. 1923.

Sk. B.: Den norsk-islandske skjaldedigtning, udg. F. Jónsson. B: Rettet tekst. 2 Bde. Kph. und Christ. 1912–15.

En Ed I: Snorri Edda. Hrsg. von F. Jónsson[2]. 1926.

Solmsen, F., Indogermanische Eigennamen als Spiegel der Kulturgeschichte. 1922.

Th.: Thule, Altnordische Dichtung und Prosa. Hrsg. von F. Niedner. 1919–30.

I Edda, Heldendichtung.

II Edda, Götterdichtung und Spruchdichtung.

III Die Geschichte vom Skalden Egil.

IV Die Geschichte vom weisen Njal.

V Die Geschichte von dem starken Grettir, dem Geächteten.

VI Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal.

VII Die Geschichte vom Goden Snorri.

VIII Fünf Geschichten von Achtern und Blutrache (Die Geschichte vom Hühnerthorir S. 27–58, von Gisli dem Geächteten 61–133, von Havard aus dem Eisfjord 137–188, von Hörd dem Geächteten 191–256, vom Hochlandskampf 261–349).

IX Vier Skaldengeschichten (Geschichte von Gunnlaug Schlangenzunge S. 23–64, Die Skalden Björn und Thord 67–141, Kormak der Liebesdichter 145–206, Hallfred der Königsskalde 209–260).

X Fünf Geschichten aus dem westlichen Nordland (Die Geschichte von den Leuten aus dem Seetal S. 21–125, von Finnbogi dem Starken 127–207, von Thord und seinem Ziehsohn 209–264, vom durchtriebenen Ofeig 267–304, Die Erzählung von Thorhall Biermütze 307–317).

XI Fünf Geschichten aus dem östlichen Nordland (Die Geschichte von Glum S. 29—100, des Ljot von Felden 103—128, der Leute aus Lautersee 131–227, von den Leuten aus dem Svarfadstal 231–295, von den Leuten aus dem Rauchtal 299–372.

XII Sieben Geschichten von den Ostlandfamilien (Die Erzählung von Thorstein dem Weißen S. 3–14, Die Geschichte von den Männern an der Waffenförde 17–46, Die Erzählung von Thorstein Stangenhieb 49–56, von Gunnar dem Töter Thidrandis 59–71, Die Geschichte vom Freyspriester Hrafnkel 75–101, von den Söhnen der Droplaug 105–137, Das Bruchstück von Thorstein, dem Sohn Siduhalls 141–158).

XIII Grönländer und Färinger Geschichten (Die Geschichte von Erich dem Roten S. 3–27, von den Grönländern 31–50, von Einar, dem Sohne Sokkis 51–67, der Leute aus Floi 71–124, von Fuchs dem Listigen 127–161, von den Schwurbrüdern 165–254, der Leute auf den Färöern 257–348).

XIV–XVI Snorris Königsbuch.

XVII/XVIII Norwegische Königsgeschichten (1. Bd. Vierzig novellenartige Erzählungen aus der Zeit der norwegischen Könige aus Harald Schönhaars Geschlecht. 2. Bd. Sverris- und Hakonssaga).

XIX Die Geschichten von den Orkaden, Dänemark und der Jomsburg (Die Geschichte von den Orkadenjarlen S. 23–219, von den Dänenkönigen 223–392, von den Seekriegern auf Jomsburg 395–436, Bjarni Kolbeinssohns Preislied auf die Jomswikinger 439–451).

XX Die jüngere Edda mit dem sogenannten ersten grammatischen Traktat.

XXI Isländische Heldenromane (Die Geschichte von den Völsungen S. 39–136, von Ragnar Lodbrok 139–195, Die Erzählung von Nornagest 199–218, Die Geschichte von Hrolf Kraki 221–306).

XXII Die Geschichte Thidreks von Bern.

XXIII Islands Besiedlung und älteste Geschichte (Aus Isländerbuch S. 11–57, Das Besiedlungsbuch 61–157, Das Buch von der Einführung des Christentums 161–185, Bischofsgeschichten 189–320).

XXIV Geschichten vom Sturlungengeschlecht.

Uhland, L., Schriften zur Geschichte der Dichtung und Sage. 8 Bde. 1865–73.

Unwerth, W. v., Untersuchungen über Totenkult und Odinnverehrung bei Nordgermanen und Lappen. German. Abh. Weinhold 37, 1911.

Von der Hagen, Die Schwanensage. Abh. Ak. Wiss. Berlin, Philos.-hist. Kl. 1846.

Vries, Jan de, Contributions to the Study of Othin especially in his Relation to Agricultural Practices in Modern Popular Lore, FF Communications Nr. 94, 1931.

Wolf, J. W., NS: Niederländische Sagen. 1843.

Wuttke, A., Der deutsche Volksglaube der Gegenwart. 3. Aufl. Bearb. v. E. H. Meyer. 1900.

ZfdA: Zeitschrift für deutsches Altertum (und deutsche Literatur). 1841 ff.

ZfdPh: Zeitschrift für deutsche Philologie. 1869 ff.

ZfVk: Zeitschrift des Vereins für Volkskunde. 1891 ff.

Abkürzungen der Eddalieder

Akv: Atlakviþa, das alte Atlilied.
Alv: Alvīßmāl, das Alwislied.
Am: Atlamāl, das grönländische Atlilied.
Bdr: Baldrs draumar, Balders Träume.
Br: Brot af Sigurþarkviþu, Bruchstück eines Sigurdliedes.
Fj: Fjǫlsvinnsmāl, das Fjölswinnlied.
Fm: Fāfnismāl, das Fafnirlied.
Gdr: Guþrūnarkviþa (I–III), Gudrunlieder.
Gg: Grōgaldr, Zaubergesang der Groa.
Ghv: Guþrūnarhvǫt, Aufreizung der Gudrun.
Grm: Grīmnismāl, das Grimnirlied.
Grp: Grīpisspā, Gripirs Weissagung.
Grt: Grottasǫngr, das Mühlenlied.
Hav: Hāvamāl, Sprüche Hars (Sittengedicht).
Hdl: Hyndlaliōþ, das Hyndlalied.
HH: Helgakviþa Hundingsbana (I und II), das ältere und das jüngere Lied von Helgi dem Hundingstöter.
HHv: Helgakviþa Hjǫrvarþssonar, das Lied von Helgi Hjörwardssohn.
Hlr: Helreiþ Brynhildar, Brynhildens Helfahrt.
Hm: Hamþismāl, das alte Hamdirlied.
Hrbl: Hārbarþsliōþ, das Harbardslied.
Hym: Hymiskviþa, das Hymirlied.
Ls: Lokasenna, Lokis Zankreden.
Od: Oddrūnargrātr, Oddruns Klage.
Rm: Reginsmāl, das Reginlied.
Rth: Rīgsþula, das Merkgedicht von Rig.
Sd: Sigrdrifumāl, die Erweckung der Walkyre (Sigrdrifalied).
Sf: Frā dauþa Sinfjǫtla, Sinfjötlis Ende.
Sg: Sigurþarkviþa en skamma, das kurze Sigurdlied.
Skm: Skīrnismāl, das Skirnirlied.
Thrk: Þrymskviþa, das Thrymlied.
Vkv: Vǫlundarkviþa, das Wölundlied.
Vm: Vafþrūþnismāl, das Wafthrudnirlied.
Vsp: Vǫluspā, der Seherin Gesicht.

Namen- und Sachverzeichnis

Achill 248, 253, 272, 333
S. Adalbert 96
Adalis 265
Adils 17, 47
Adler 50, 69, 84, 160ff., 168, 185, 199, 216, 255f., 263, 320, 327, 329
Aegir 248, 315
Ärmel 250, 262, 278
Aglauros 252
Agnar 234, 236f.
Aistulf 261
S. Alban 178
Alberich (Elberich) 150, 219, 249, 328
Albruna 224_2, 307
Alf 14
Alfen 85, 186_3, 219
Alfhild 22
Ali (Olo) der Kühne 23, 154
Alraun 300_1, 307
Alwis 164_{11}
Amazonen 263
Aminois 263
Andromeda 177, 245f.
Andwaranaut 290
Andwari 151, 290
Angantyr 37, 124, 155
Angelburg 272, 283
Anrollnächte 105
Apfel 10, 129, 195, 262, 302
Arduinna 270
Argonauten 322, 333
Artemis (Diana) 177, 271
Artus 81
Asbjörn 173
Asen (Anses) 6, 125, 322
Asenbrücke 255
Asgard 6, 8, 54, 254
Ask 69, 210
Aslaug 174, 329
Asta 193
Athene 154, 176ff., 246, 251ff., 334
Attila (Atli) 52, 161, 175, 187, 188_2, 227
Auge 43_3, 49_6, 64_7, 141, 153f., 176, 272, 298
Aun 172
Ausfahrt s. Ekstase
Axtgott 214

Babehilt 221
Babilonie 136, 223
Baduhenna 250
Baeldaeg 164, 167
Bär 7, 19, 40, 48f., 105, 106, 256; in Eigennamen 49
Bärenhäuter 67
Balder 114, 123, 170, 181, 210, 247, 249, 254, 290, 302, 311
Baldersbraue 293
Balmung 233
Baugi 69, 320
Baum als Schicksalssymbol 191, 203f., 214, 215ff., 305, 312, 340
S. Beat 88_2
Becher 88, 134ff., 139f., 259, 262, 285, 293
Beitir 214_4
Bekkhild 239, 241
S. Benignus 96
Beowulf 92, 155, 188, 249; Epos 16, 19
Bera 49_6
Berchtold 82
Berchtung 65, 274ff.
Bergelmir 218
Bergentrückung 133ff.
Berserker 7, 17, 19, 31, 34ff., 145, 151
Bestla 219, 298
Bjarki 17ff., 37, 42, 45, 49, 60, 176
Bier 63, 236, 315, 323
Bierbrauen 23, 324
Bierkessel 23, 27, 63, 144
Björn 49, 60, 190
Blut 323
Bodb catha 184
Bodn 320, 323
Bölthorn 219
Bogen 26
Bohrer 138, 320
Bolsternächt 104
Borghild 13
Born-Eller 209
Bosi 329
Bragi Dichtergott 318, 321 327
Bragi Boddisohn 315, 327
Brandan 287
Breitglanz 254
Brjan 171
Brimir s. Wodan (Schwert)
Brücke 208
Brünhild (Brynhild) 9, 43_3, 44, 52, 114, 146, 150, 153, 169, 184, 187, 198, 231ff., 283, 290, 294
Brünhildbettchen 240f., 244
Brünne s. Finnsleif
Brustbein 329
Burgunden 193
Busiltjörn 14
Butterblume 293
Butzen 145

Canes von Verona 261
Chamavi 43_3
Chatten 67, 168
Chnodomar 149
Christentum 336f.
S. Cuthbert 178

Dänen 15f.
Dag 65_1, 95, 176, 229
Dagobert 210
Dagobert III. 194
Dankwart 170

Delling 165
S. Demetrius 96
Deukalion 218
Dichtertrank 319
Dietrich von Bern (Theoderich) 81, 109, 152, 154, 162$_2$, 221, 249, 283, 284
Dietrich von Stretlingen 66
Djëus 68
Dimringer 225
Diomedes 253, 333
S. Dionysius 178, 210
Dionysos 100, 334
Disen 15, 130, 148, 219ff.
Dodo 66
Domaldi 192
Donn s. Kronos
Dornröschen 239
Drache 24, 57, 66, 89, 90, 91$_4$, 151ff., 176f., 233ff., 245, 256, 262, 276, 293
Drachenschiff 34, 157f.
Dreihügel 269$_1$
Dreikönigsnacht 104
Drusus 227
Dufthak 40, 42
Dwalin 164$_{11}$

Eber 29, 39, 46ff., 73, 81, 83, 89$_1$, 105, 106, 117, 176, 185, 194, 255f.
Ecke 152
Eckhart 80
Edda 5
Egil Schütz 97, 224
Egil Skalde 36, 315, 321
Ei 292f.
Eibe 306f.
Eiche 11, 28, 68, 84, 85, 129, 177, 204, 206, 216, 234, 262
Eichhorn 216
Einherjer 26, 47, 122f., 130, 137, 157, 159, 172, 181, 246, 254ff.
Einsiedler 259, 262, 268, 274
Eirik Bjarnarson 95, 126
Eisbär 39, 40, 200
Eisenstange 75, 185
Ekstase 40ff., 56, 81, 100ff., 107, 134, 336
Ekstatiker 77
Elch 49$_6$, 60
Embla 69, 210
S. Emmeran 96
Ente 205, 272, 281
Entrückung 44, 76ff., 86f., 136ff., 248f., 255ff., 278, 313
Erasmus 208
Erich Blutaxt 172
Erichthonios 252
Erling 161
Ermanarich 109, 161
Ernst Herzog 89
Erntebräuche 143
Ethik 335
Eugel 219, 233
Eule 29, 252
S. Eustachius 284
S. Ewalde 205
S. Exuperantius 178
Eylimi 13
Eywind Quelle 317

Fackeln 206
Fafnir 151ff., 245, 290
Fahne 90ff., 208, 235, 266, 287, 314, 341
Fahnenwache 34
Falke (Habicht) 185, 238
Falkensteiner 88
Fastnacht 80, 104
Faust 88, 89, 137, 343
Feder 293, 307
S. Felix 178
S. Felix Valois 284
Felsbilder 213ff.
Fenriswolf 54f., 157
Feuer 154f.
Fjalar 321, 323
Findling 237
Finnsleif 17
Fjörgyn 118, 219$_2$
Fisch 7, 263, 264
Flachs 221, 239
Flosi 185, 187
Flügelschuhe 33, 176
Folgegeist s. Fylgia
Folkwang 140$_1$, 254
Franken 9, 194, 204, 243
Franmar 161
Frau, Stellung bei den Germanen 203, 240, 335
Frey 46, 73, 94, 117, 120, 122, 129, 139, 142, 157, 194, 215
Freyja 23, 30, 44, 46, 47, 140, 160, 164, 254, 285, 310
Fridleif 281
Friedrich I. 133f., 216, 284
Friedrich II. 133ff.
Friedrich von Schwaben 272ff.
Friesen 286f.
Frigg 10, 203, 285, 310
Frogerus (Freygeir) 159$_4$
Fronfastennächte 80
Frotho (Frodi) III. 317$_2$
Fuß 29, 225, 229
Fußspur 113
Fylgia 199f., 230f.

Gähnen 55f.
Galar 323, 327
Gambara 203
Ganna 203
Gans 89$_1$, 139, 281, 329
Garm 157
Gaude 177
Gaugler (Gäugler) 106
Gaur, Fru 143
Gaut (Gapt) s. Wodan
Gauti 285
Gautrek 285
S. Gebhard 178
Geck 106
Gefjon 6, 203
Gefolgschaft 245$_2$
Gehängte 78; s. auch Hängen
Geirhild 23, 324
Geirröd 69, 124, 146
Geiserich 42$_7$
Geistermusik 79
Geisterritt 186
Geisterschritt 106
Genoveva 269f., 284
S. Georg 66, 95$_6$, 245
Ger s. Speer
Geräderte 78; s. auch Rad
Gerd 129, 239, 290
Gerhard v. Holenbach 88
Gerhard Schwan 265
Geri 65$_4$, s. auch Wodan (Wölfe)
S. Gerold 96
S. Gertrud 139f., 213
Gespenster 39, 45f., 106, 150, 230, 278
Gifr 65$_4$

Gift 13, 154f.
Gilling 323, 327
Gimle 57
Ginnungagap 56, 58
Gizur 91, 127$_4$
Gladsheim (Frohheim) 167, 254
Gläsisvellir 144
Glam 45
Glasir 254
Glisborn 134
Glücksrad s. Rad
Glum 202, 226
Gold 28, 77
Gotik 339f.
Gottfried v. Bouillon 95$_6$, 263$_2$
Gral 265
Gram Hund 42, 47; Schwert 14f., 42, 235
Granate 252
Grani 14, 76
Gregöri (Gragöri, Ragöri) 83
Greif 89, 256, 292
Grendel 45
Grettir 45, 164
Grid 310
Griechen 333f.
Grimhild s. Krimhild
Grimm 154
Gripir 169
Groa 56$_5$, 203
Grönjätte 77, 82$_1$, 83
Gudmund 144, 146
Gudrun 287
Gürtel 62, 64, 193
Gundiberga 266
Gunnar von Haldenende 170, 185, 200
Gunnlöd 320ff., 327
Gunther (Gunnar) 9, 43$_3$, 44, 53, 150, 153, 169f., 232
Gurorysse 75f.
Gurrewald 76
Gutthorm 53, 153, 174
Gwydion 255
Gylfi 6, 328$_2$

Haar 135, 145, 194, 195
Hackelberg s. Wodan
Hadding 25ff., 70, 98, 149, 227
Haddinge Söhne Arngrims 37
Hadeburg 271
Hängen 22ff., 97f., 298f.
Hagen 21, 42, 52, 53, 170, 173, 271
Hagen (Gudrunlied) 89, 164
Hahn 26, 72, 165f., 252, 314
Hakenkreuz 301, 312f.
Hakon der Gute 172, 175, 180, 248
Hakon Jarl 8, 34, 36, 152, 160, 188, 203
Half 173$_1$
Halfdan Hochbein 162$_6$
Halfdan der Schwarze 193, 194
Hallbjörn Skalde 322
Halle 11, 339f.
Hallfred der Schwierigkeitsskalde 200, 316
Halli 36, 41
Halm 196
Hamdir 98, 161, 188
Hammer 117, 301
Hamr 43
Harald Graumantel 62$_2$
Harald Kampfzahn 24ff., 47, 70, 170
Harald Schönhaar 34, 48, 67, 141, 152, 168, 191f., 194
Hardben 37, 41
Harfe 328f.
Hariasa 250
Harier 149
Harimella 250
Harlekin s. Wodan
Hasel 126f., 177, 195
Hasdingen 194$_2$, 197
Hati 53
Haube 207, 221, 223
Hedin und davon abgeleitete Namen 49
Hedin (Hetel) 164
Heerfessel 147ff.
Heerkeil 15, 24f., 26, 47, 83, 246
Heid 56$_4$, 190
Heiddraupnir 308
Heidrek 113, 174, 317$_2$
Heidrun 325
Heiligtum 120
Heimdall 48$_5$, 122, 157, 254, 298, 308
Heimir 238, 241, 329
Heinrich III. 217
Heinrich der Löwe 88
Heinrich von Ofterdingen 88
Hel 54, 86, 157, 316, s. auch Unterwelt
Helfahrt 133, 145
Helgi Hjörwardssohn 156, 227f.
Helgi Hundingstöter 49, 50, 52, 93, 95, 123, 125, 158, 162f., 168, 175, 189, 228f., 301
Helgi Haddingjaskati 229f.
Helias 263$_2$
Helm 48, 86, 176, s. auch Hildiswin und Hildegrim
Helmmasken 149f.
Hemd 43, 66, 263f., 274, 280
Hengist 93, 94
Hephäst 252
Hermod 92
Herodias 177
Herraud 292
Herse 252
Herttelin 283
Herwör 155, 240, 248
Herwic von Sewen 287
Herzeloyde 283
Hjadningen 164
Hjalmar 37, 124, 127$_1$
Hjalprek 14
Hjalmgunnar 234
Hjarn 318
Hild 177, 256
Hild (Gudrunsage) 164
Hildebrand 50, 111
Hildegrim 152, 249
Hildiswin 17, 48
Hildolf 119
Himmelsburg 254, 285f.
Hindarfjall 235, 283
Hinde 257, 259, 268, 271, 283f.
Hjördis 13, 130, 271f.
Hjörward 18, 47
Hirsch 28, 52, 83, 105, 169, 214, 216, 258, 272f., 277, 283f., 311
Hladgud 224
Hlidskjalf 160, 254, 316
Hlied 11, 174
Hlodwer 224

Hlymdalir 234, 236
Hnitbjörg 320
Ho 83
Hoddmimer 217
Hoddrofnir 308
Höder (Höd, Hother) 117, 130, 170, 247, 312
Hönir 32, 69, 312
Hörd der Geächtete 147
Holda 177
Holla, Frau (Holle) 80_4, 209, 221
Honig 323
Hopp 83
Horant (Hjarrandi, Heorrenda) 318, 327, 328
Horn 80, 264, 282, 298
Horsa 93, 94
Holzbau 219, 339
Holzweiblein 83
Hraeswelg 84
Hreidmar 69, 290
Hrimgerd 164_1, 228
Hrimnir 10, 11
Hroar (Hrodgar) 16, 17, 20
Hrodwitnir 53
Hrolf Kraki 17ff., 37, 47, 70, 139, 173_1
Hromund 229
Hrotti 235
Hrungnir 92
Hrut 17f.
S. Hubertus 284
Hufeisen 77
Huftritt 134
Huge Dietrich 274
Hund 28f., 36, 41, 49_6, 58_4, 60, 63f., 65_4, 75, 77, 78, 81, 82f., 99, 106, 143, 205, 214, 223, 255f., 258, 284f., s. auch Gifr und Geri, Hopp und Ho, Will und Wall, Gregöri; Gottes Hunde 63
Hunde von Wenkheim 261
Hunde von Weißenstein 261
Hunding 13, 65_4, 95, 228
Huon von Bordeaux 145
Huttler 105, 143
Hwergelmir 216

Jahve 334
Ida 205, 220f., 284
Idafeld 57
Idisen s. Disen
Idisiaviso 130, 220
Idonea 268
Idun 129, 318
Jerome 273
Ingeld (Ingjald) 19ff.
Inghen Ruaidh 240
Ingjald der Arglistige 53
Ingwi 192
Jörd 118
Jörmungand s. Midgardschlange
Jörmunrek s. Ermanarich
Jötunheim s. Riesenheim
S. Johannes Evang. 140
S. Johannes Täufer 177f.
Johannisnacht 63, 64_5, 129_4
Jömali 292
Iphigeneia 248, 284
Irmensäule 161, 313
Isengrind 106
Isenstein 232
Isis 213
Judentum 334
Julfest 47, 76, 103, 139, 311, 317_4, 324, s. auch Weihnacht und Zwölften
Jupiter Tanaris 312
Jupitergigantensäulen 314

Kampfhörner 149, 167
Kampftod 24f., 171
Kampftote 26, 77, 122
Kampftotenweihe 95, 98f., 124ff.
Kara 229ff.
Karl Martell 205
Karl der Große 81, 88, 107, 109, 133ff., 141, 209, 222, 265, 279, 291, 293, 332, 338
Karl V. 81, 133ff.
Karl Karlssohn 39
Karl Thorsteinssohn 38f., 45
Kassiopeia 177, 255
Kegeln 134
Kepheus 177, 255
Kette 258, 263, 265, 267, 282, 288f.
Keule 25, 80, 117
Kjar 224
Kimbern 46, 173
Kinderbaum 11, 216
Klaufi 38f., 45
Klingsor 88
Knäuel 222, 285
Köhler 233
Königtum 191ff.
S. Kolumban 324
Kopf in der Hand 38, 77, 178
Kormak 172
Korndämon 144f.
Korngarbe 266
Krähe 10, 174f., 252
Kraftvermehrung 35ff., 40f., 44, 59, 66
Kraka 174
Kreuzweg 80
Krimhild (Gudrun) 10, 51f., 89, 169, 187, 232, 291
Krimhildespil 130
Kröte 279
Krone 209, 223
Kronos der Griechen 33, 314; Donn-Kronos der Kelten 136_3
S. Kümmerniß 328_1
Kuh 9, 309
Kuperan 233
Kwasir 322f.
Kweldulf 35, 41, 50
Kyffhäuser 135
Kynokephali 65

S. Lambert 96
Lamissio 261
Langobarden 65, 160, 261
Lau 222
Lauch 195
Lautverschiebung 115f.
Lebenserneuerung (Wiedergeburt) 26, 202, 218, 312, 336
Leichenbrand 7, 8, 25
Leiknir 36, 41
Leire 6, 16, 18, 20, 25, 94
Lemovii-Glomman 50, 65
Leuke 248
Lichter 206, 207
Lichthelden 168
Lif 217
Lifthrasir 217
Lili 84
Lilie 196, 222f., 288, 293
Lilienporte 275f.

Linde 216
Loddfafnir 297
Lohengrin 265, 285
Lodur 32, 69
Löwe 26, 154, 160_8, 256, 263, 276
Lohjungfer 83
Loki 32, 54, 69, 84, 92, 117, 157, 174, 176, 195, 290, 323
S. Lucanus 178
Luciennacht 63, 80, 104
Lur 214, 218
Lyderik de Buck 268
Lyngwi 13f.

Männerbünde 102_1
Magni 312
Malmelona 273
Managarm 53f.
Mantel 26 s. auch Wodan
Margarite 293
S. Maria 209, 216
Mars 333
S. Martialis 178
S. Martin 89, 139
Maskenfeste 103ff., 214f.
Maskennamen 106
Matronen 207
S. Matthäus 96
S. Matthias 96
S. Mauritius 95f.
Meduse (Gorgo) 176ff., 252f.
Mehrlingsgeburt 258, 261
Menglöd 65_4, 239, 294
Menschenopfer 22, 120
Mephostophiles 138
S. Mercurius 95_6
Merkur 33
Met 63, 122, 298f., 319ff.
Metis 252
Metschale 268
S. Michael 67, 88, 95, 245, 341
Midgard 57, 309
Midgardschlange 54, 118, 157
Milchstraße 78, 177, 255
Mime 268
Mimir 7, 31, 122, 141, 178, 180, 297f.
Minne 246
Minnebecher 213, 245
Minnetrunk 89_1, 139, 236, 238, 327
Mistilstein 229
Modi 312, 315
Möringer 88
Morrigan 184
Mummelsee 209f., 223_2
Myrkwid 224

Nacht 86
Naglfar 54
Namengabe 201
Narzisse 293
Nehalennia 213
Njal 200
Niblung (Nybling) 233
Nidhögg 57, 216
S. Niklaus 328_1
Niklausnacht 80, 104, 213
Njörd 8, 139
Nix 328
Nixe (Meerminne, Meerfeine, Meerfei, Meerfrau, Wasserfeine, Wasserminne, Brünschelweib, Heidenjungfrau, Wiesenjungfrau) 77, 209, 217, 258ff., 262, 271, 276f., 278f., 288
Noah 218
Norden 81, 98
Nornagest 329
Nornen 51_2, 91_2, 175, 180, 190, 207, 215, 220
Nuß 300
Nymphen 176

Oberon 145
Odd 40, 44
Odenberg 133
Odense 6, 16
Odin s. Wodan
Odrörir 32, 299, 307, 319, 323
Odysseus 253, 333
Ögwald 9
Ölrun 224
Örgelmir 219
Örwar Odd 37, 97, 124, 127_1
Olaf Baumfäller 192
Olaf Gjerstadalf 193
Olaf Tryggwissohn 9, 74, 139, 157, 248, 316, 317
Olaf d. Heilige 17, 74, 92, 139, 153, 195, 248, 317, 327
Olo s. Alli
Opfer 8, 128
[illegible] 139
[illegible] 341
[illegible] 95
[illegible] 96, 219, 249, 276
[illegible] 128
[illegible] 209
[illegible] 317
[illegible]
S. Oswald 178, 328_1

[illegible] 231
Pegasos 177f., 255, [illegible]
Perchta 177
Perchten 105, 143, 146
Perseus 176ff., 245, 255, 293, 327
[illegible] 183
Pferd 75f., 82, 90ff., 138, 144f., 214; Pferdenamen 93, 248
Pferdefuß 67, 81
Pfingsten 63, 209, 225, 263
[illegible]
[illegible] 214
[illegible] 177
Pilatus 77f., 78, 85, 134f.
Polytheismus 336
Poseidon 252f.
[illegible] 104
Purpur 24, 26, 136

Quelle (Brunnen) 134, 141, 178, 204ff., 222, 258, 262, 273, 308; s. auch Heilbrunnen

Rabe 7, 15, 91, 99, 135, 162, 174f., 185, 256, 312
Rabenbanner 91, 171
Rad 78, 214f., 293, 312f.
Ragnarök 123, 128, 191, 218, 311
Ragnhild 191
Rati 320
Rauchnächte 105
Raud 157
Regin 155, 189
Reginald von Falkenberg 210
Regner 230
S. Regula 178
Reiher 321

23 Minck

Reisarova 75 f.
Rerir 10
Riesen und Riesinnen (Trolle) 45 f., 51_{2}, 53, 78, 118, 164, 219, 268, 315, 320 f.
Riesenheim 6
Rind 219_{2}, 310
Ring 12, 14, 44, 49_{6}, 52, 60, 64, 67, 76, 88, 134 f., 141, 151_{1}, 225, 238, 262, 272, 279, 280, 282, 311; s. auch Andwaranaut und Swiagris
Ring (König) 24 f.
Rodulf 304
Römertum 331
Rome 277
Rose 262, 288, 341
Rose Schwert 249, 277
Rose, Rosula, Rosetta 263
Rothilde 268
Rüden von Collenberg 261
Rüttelweibchen 83
Runen 7, 31, 47, 49, 93, 95, 299, 302 ff., 335
Runensteine 215

Saben 274 ff.
Sachsen 6, 160, 222, 337 f.
Sährimnir 48
Säming 8
Saga 328
Salgfräulein 83
Salgofnir 165
Salme 273
Saxnot 142, 161, 162, 337 f.
Sceaf 266
Schatz 7, 14, 152, 209, 217, 222, 233 ff., 245, 313
Schembart 106
Schemen 143
Schicksal 7, 23, 130 f., 171 ff., 180 ff., 296 ff., 303, 310, 334, 343
Schierling 26
Schiff 208, 210 ff., 252; steuerloses 266
Schiffsbau 339
Schild 265
Schildburg 234 f., 246, 248, 327
Schildmaid 239 ff.
Schilfrohr 196
Schimmelreiter 28, 82, 134, 178
Schlaf 234 ff., 239
Schlange 7, 12, 72, 129, 153 f., 179, 214, 216, 221 f., 252, 279, 293, 305
Schlitten 206, 214
Schmied 27, 134, 135, 233, 252, 259, 268, 285
Schrat (Schrättlig) 104
Schreckenshelm 151 ff., 235
Schuh 28, 89_{1}, 113, 262
Schwan 69, 167, 178, 224, 229, 234, 254 f., 278, 327
Schwanenmärchen 257 ff.
Schwanhild (Swanhild) 153_{10}
Schwanritter 95_{6}, 260, 263 f., 280 f.
Schwanritterorden 282
Schweden 8, 46, 193
Schwein s. Eber
Schweifen 43, 84, 86 f., 108 ff., 332 f.
Schwertsagen 11, 13, 37, 155; Schwertbezeichnungen 248; s. auch Balmung, Hrotti, Mistiltein, Rose, Tyrfing
Seckendorf 77
Seelenvorstellung 43
Seerose 222 f., 256, 275, 286 ff., 340 f.
Sehertum 335
Seil 78 f.
Sif 195
Sigefugel 162
Sigeminne 272, 284
Sigfrid (Seyfried, Sigurd) 9, 14 f., 21, 43_{3}, 44, 47, 52, 53, 70, 76, 85, 150, 152 f., 169 f., 231 ff., 267, 290, 293 f.
Siggeir 11, 12, 64
Sigi 10
Siglind 271
Sigmund 10 ff., 44, 52, 59, 70, 140_{2}, 154, 172, 174, 190, 267
Signiu (Signy) 10 ff.
Sigrun 49, 52, 65, 169, 228 f., 247_{2}
Sigtrygg Seidenbart 171
Sigtuna 6
Sigurd Schlangimauge 126_{1}, 154
Sigurd Jarl 91, 171
Sinfjötli (Sintarvizzilo) 12 ff., 44, 59, 65_{1}, 172
Sinkebach 328
Sintflut 218
Sisibe 267
Skadi 8
Skalden 315 ff.
Skallagrim 35, 321
Skarphedin 170, 175, 186
Skatalund 234, 240
Skidbladnir 7
Skilling 327
Skjöld (Scyld) 6, 16, 92, 266
Skjöldungen 16
Skirnir 129, 188_{2}
Sköll 53
Skuld 18, 47
Skuld (Norn) 190
Slagfid 224
Snorri Sturluson 5, 8, 18, 34, 35, 46, 70, 74 f.
Sörli 98, 161
Son 320, 323
Sonne 160, 161 f.
Sonnenrosse 163
Sonnenschild 167
Spadisen 13, 227
Speer 8, 89_{1}, 96 f., 117, 214
Speergott 214
Speichel 23, 322 f.
Spillsteine 130
Spindel 304
Sprachentstehung 305 f.
Stab 80; Stäbe 302 ff.; Stabreim 325 ff.
Standbilder 120
Starkad 19 ff., 25, 95, 97, 119, 170
Starkad Wasserriese 20, 21, 37
Staufenberger s. Dimringer
Stella 263
Stempe 104
Stern 256, 258, 268
Stier 7, 40, 46, 69, 214, 252, 256, 307
Storch 89_{1}, 281, 314
Storolf Hängssohn 40, 42
Strägglenjagen 104
Strätteli 104
Strahlenglanz 247 ff., 252, 254 ff.

Stretlinger Herren 66, 88
Strudeli 104
Sturm 78 f., 84, 98 f., 123
Surt 157
Suttung 84, 320, 323
Swadilfari 92
Swalin 167
Swanhwit (Schwanweiß) 229
Swanhwit Haddingstochter 230 f.
Swawa 228
Swiagris 17, 47
Swipdag 164
Symbole 335
Szepter 195

Tag in Eigennamen 164
Tagesanbruch 163 ff.
Tarnkappe 85, 150
Tau 217, 226, 252
Taube 273, 322
Taufgelöbnis 337
Tell 97, 142
Teufel 63, 81, 145, 205, 210
Thetis 272
Thjazi 84
Thieß 63, 145
Thjodrörir 165, 167
Thor (Donar, Thunar) 21, 22, 62, 68, 85, 87, 117 f., 139, 142, 154, 214, 310, 326, 337
Thora Burghirsch 283, 293
Thorbjörg 56
Thorgerd Helgabrut 203
Thorir Hundsfuß 65_{4}
Thorkel Geitirssohn 199
Thorkel Weltumsegler 145 f.
Thormod Schwarzbrauenskalde 327
Thorstein Swörfud 38, 42, 45
Thurid 56
Tinne (Tynne, Tönne) 320_{4}
Tote 220, 222
Totenbeschwörung 7, 155, 220
Totenfeier 25
Totenkult 7 f., 249
Totenschiff 13, 25, 39, 137, 210; s. auch Naglfar
Troll s. Riese
Türst s. Wodan
Tuisto 309
Turneas 273
Tutosel (Tutursel) 29, 84
Tyr (Ziu) 47, 54 f., 68, 94, 100, 117, 157
Tyrfing 37

Ubbi 25
Ulf 160
Untersberg (Wunderberg) 107, 135
Unterwelt (Hel, Hölle) 26, 63, 69, 209
Unterweltstrom 26
Unverwundbarkeit 24, 35, 36, 37, 41, 64, 156
Upsala 47
Urd (Wyrd) 183, 189, 190
Urdbrunnen 31, 180, 282, 294, 297
Ursel, wilde 177, 256
Utgardaloki 145

Vēmundr 92
Veleda 203
Vercana 250
Verelde 177
Verklärung des Helden 167 f., 247 f., 256 ff.
Versteinerung 164_{11}
Verstirnung 255 ff., 286
Verwandlung 7, 11 f., 19, 23, 26, 28, 35, 39, 42, 63 f., 69, 77, 221
Verwünschen 137
Vesta 331
Vihansa 250
Vinnili (Langobarden) 65
Vorzeichen 63, 75, 199 f.

Waberlohe 236, 239, 241, 247
Wade 223
Waegdaeg 164, 167
Wafthrudnir 69, 217
Waghild 210, 223, 284
Wahrgesichte 181, 185 ff., 191 ff.
Waldemar (Wolmar) 76, 81, 141, 175
Waldfrau 270, 313
Wali (Wölsi, Wölsung) 10 ff., 52
Wali Odinssohn 123, 310
Walisungen (Wölsungen) 10
Walhall 8, 32, 122, 159, 254, 316, 340
Walkyren 44, 67, 137, 155, 180 ff., 220, 224 ff., 310; Namen:
Brünhild s. diese
Geirahöþ 181, 251
Geirqnul 181, 251
Geirþriful 181, 251
Gunnr (Guþ) 181, 251
Göll 181, 251
Göndul 180, 181
Herfjötur 148, 251
Herja 251
Herwör 251
Hildr 181, 251
Hliod 11, 174
Hlökk 148_{4}, 251
Sigrdrifa 159
Skögul 172, 180
Skuld 181, 184
Swipul 181
Walþögn 181, 184
Wall 83
Walpurgisnacht 143
Walserfeld (Welserfeld) 135
Waltheof 91_{4}
Waluburg 203
Wan 54, 58
Wandalen 160, 194
Wappen 267
Warin 9
Wasser 204 ff., 267, 278 f., 293 f., 305 f., 312_{2}, 341
Wate 167
We 142, 309
Weben 183, 189, 238 f., 252
Weber 212 f.
Wedrfolnir 253
Weihnacht 63, 209
Wein 298, 325
Weise Frauen 221 f.
Welfen 261
Weltenbrand 218
Weltwerdung 309 f., 334
Werdandi 190
Wetzstein 320
Wermund 36
Werwolf 50, 60, 62 ff.
Widar 55, 58, 123, 310
Wiedergänger s. Gespenster
Wiedergeburt s. Lebenserneuerung

Wiege 217, 218
Wieland (Wölund) 210, 224, 263, 272 f., 333
Wigrid 128
Wikar 21 f., 95, 97
Wilde Jagd 28 ff., 74 ff., 101, 145 f.
Wildmänner 105
Wili 142, 309
Will 83
Winkelried 302
Wisinn 154
Witege 210, 223, 284
Wodan (Wōtan, Wuotan, Wōden, Ōþenn [Odin], Wode, Wuote, Ōþr [Od]) 30 ff.
Belange:
Berggott 133 ff.
Berserkergott 62
Dichtergott 315 ff.
Ferge 13, 50, 69, 133
Fruchtbarkeitsbedeutung 143 ff.
Gehängtengott 97 f., 298 ff.
Jäger, wilder 28 f., 65_4, 74 ff., 285, 314
Kampfgott 69, 121 ff.
Löser 168
Minnegott 139 ff., 246
Herr des Rauschtrunks 324
Schrecker 147 ff.
Siegesgott 159 ff.
Sturmgott 72, 84
Totenführer 65_4, 74 ff.
Totengott 32 f., 132 ff., 222 f.
Wanderer 33, 69 ff.
Weltengott 308
Wettergott 72
Wunschgott 137 ff., 246
Zauberer 137, 307 f.
Kennzeichen:
Adler 69, 320
Bart 14, 133
Becher 134 ff., 141
Breithut 9, 11, 13, 70, 85 f., 88, 133
Dreifaltig 142
Einäugigkeit 9, 11, 13, 19, 70, 81, 133, 298
Graurock 313
Mantel 11, 13, 26, 70, 84 f., 88 ff., 133
Raben Hugin und Munin 69, 141, 163
Ring Draupnir 117, 290, 311
Roß Sleipnir 14, 26, 27, 69, 92 ff.
Schild 18, 167
Schlange 69, 320
Schwert Brimir 155
Speer Gungnir 13, 22, 55, 69, 70, 94 ff., 123, 229, 299 ff.
Wölfe Geri und Freki 50, 81
Redensarten:
Zu Odin fahren 124
Bei Odin gasten 18, 124
Odin heimsuchen 10, 124
Dem Odin schenken, opfern, senden, weihen 124
Beinamen:
Aldafǫþr 308
Allfǫþr 308
Atrīþr 72, 93, 122
Baleygr 73
Biflindi 122
Bileygr 73, 133
Blindr 73, 133
Breithut 81
Bruno (Brūn) 24, 73
Bǫlverkr 73, 320
Darraþr 73, 95, 183
Ennibrattr 73
Feng 15, 73, 122
Fimbulthyr 122
Fjölnir 15, 308, 309_2
Frārīþr 72, 93
Gagnrad 328
Galgagramr 299
Gangleri 73
Gangrāþr 73
Gapþrosnir 56_8, 308
Gaut (Gapt) 125, 309, 315
Gautatȳr 309
Gēat 309
Geiguþr 72, 93, 299
Geirlǫþnir 73, 95
Geirǫlnir 73, 95
Geirthr 73, 95
Gest 69, 139, 328
Gestumblindi 73, 113, 133, 317_2, 328
Ginnarr 56_8, 308
Glapsviþr 73
Grimnir 69, 71, 73, 132, 150, 317_2, 328
Gunnblindi 133
Gǫllnir 122
Gǫllor 122
Gǫllungr 122
Gǫndlir 308, 310_2
Hackelbärend (Hackelbernd, Hackelberg, Hackelblock) 28 f., 81
Hagvirkr 73
Hangaguþ 97, 299
Hangatȳr 97
Hangi 97, 299
Hār 73, 148, 154, 318, 328
Hārbarþr 73, 118, 129, 133
Harlekin (Hellequin, Herlechin, Herlething, Herne) 79_3, 106, 123_1, 132, 143
Hārr 73
Heklungr 73
Helblindi 133
Herblindi 133
Herfǫþr 121
Herjafǫþr 121
Herjan 121
Herteitr 121
Hertȳr 121
Hjalmberi 122
Hjarrandi 318
Hnikar 15, 72
Hnikuþr 72
Hrafnaguþ 175
Hrafnāß 175
Hrani 19
Hroptatȳr 122
Hroptr (Rostar) 122, 126_1, 308
Hroßhārsgrani 21 f., 73, 93
Hvatmōþr 72
Hveþrungr 72
Hǫttr (Hatt) 23, 73, 86
Jafnhar 73
Jalkr 73
Jōlfr 72, 93, 122
Joljäger 28
Jōlnir 324
Itrekr 122
Jǫrmunr 73, 122
Karl 73
Langbarþr 73
Loþungr 73
Njōtr 121
Ofnir, Ōfr 72, 153
Olgr 72
Omi 122
Ōski 137
Rōgnir 319
Sannr 73
Sigegēat 309
Sigfaþir 121
Siggautr 121
Sigmundr 121
Sigrhǫfundr 121
Sigrunnr 121
Sigtryggr 121
Sigtȳr 121
Sigþir 121
Siþgrani 73
Siþhǫttr 73
Siþskeggr 73
Skollvaldr 73
Svāfnir 122, 153
Svipall 73
Sviþrir 72
Sviþurr 73, 95
Swōlnir 167_3
Türst 78, 80, 142
Tveggi 73, 144
Twiblindi 133
Unnr 121
Vāfuþr 72, 93
Vakr 73, 122
Valfǫþr 121
Valgautr 122
Valkjōsandi 122, 184
Valtamr 122
Valtȳr 122
Valþǫgnir 122, 184
Vegtamr 73
Veratȳr 308
Viþhrimnir 48_5
Viþrir 72, 316
Viþurr 122, 315
Yggr 122, 299, 315, 317_2
þekkr 73
þridi 73
þrasarr 71
þrōr 73
þrōttr 73
þundr 72, 299
þunnr 73
Wodanshelden s. Frogerus, Hadding, Harald Kampfzahn, Hrolf Kraki, Sigfrid, Sigmund, Starkad, Wikar
Wodansminne 139, 325
Wölwa 12, 56, 58, 181, 203, 207, 219 f., 305
Wolf 7, 11, 12, 15, 41, 48 ff., 63, 66, 83, 99, 106, 117, 144, 169, 185, 256, 275, in Eigennamen 50 f.
Wolfdietrich 31, 65, 245, 274 ff., 287
Wolfhart 50 f., 65
Wünschelrute, -stab 33, 129, 137, 329
Würfelspiel 304, 309
Wütendes Heer (Wutanes her, Mutesheer) 74 ff., 143, 177, 329
Wylfingen (Ylfinger) 50, 65

Yggdrasil 98, 122, 161, 180, 215, 297, 299
Ymir 218, 309, 321
Yrsa 17

Zauber 7, 26, 31, 56 f., 63, 129, 303, 307; Wetterzauber 7, 15, 27
Zelandine 239
Zephyr 239
Zeus 68 f., 100, 116, 252, 333 f.
Ziege 263, 311
Zobtenberg 142
Zwerge 85 f., 95, 209, 219, 233, 322 f.
Zwölften 64_8, 80



1. Ergänzte Zeichnung des folgenden Bronzebildes (nach Kossinna)



2. Gepreßte Bronzeblechplatte vom Stirnband eines Prachthelms. Wendel (Uppland), 7. Jh. n. Chr.
Odin mit Adlerhelm, Schild und Ger, begleitet von den beiden Raben; vor ihm aufzuckend eine Schlange





3. Gepreßte Bronzeblechplatten wahrscheinlich von einem Helm aus Björnhofda (Öland), 7. Jh. n. Chr
Krieger mit Stierhelm und Berserker mit Wolfsmaske, Schwert und Speer
Krieger mit Eberhelmen, Ringschwert und Speer

2 und 3 in Stockholm, Statens Historiska Museum (nach Aufnahmen des Museums)



Silberbeschlag einer Schwertscheide aus einem Männergrab
von Gutenstein bei Sigmaringen, 7. Jh. n. Chr.
Berserkerkrieger mit Wolfsmaske, ärmellosem Schuppenrock, Ring-
schwert, Lanze und gefülltem Köcher. Unten Hakenkreuz

Berlin, Staatliches Museum für Vor- und Frühgeschichte
(nach Aufnahme des Museums)



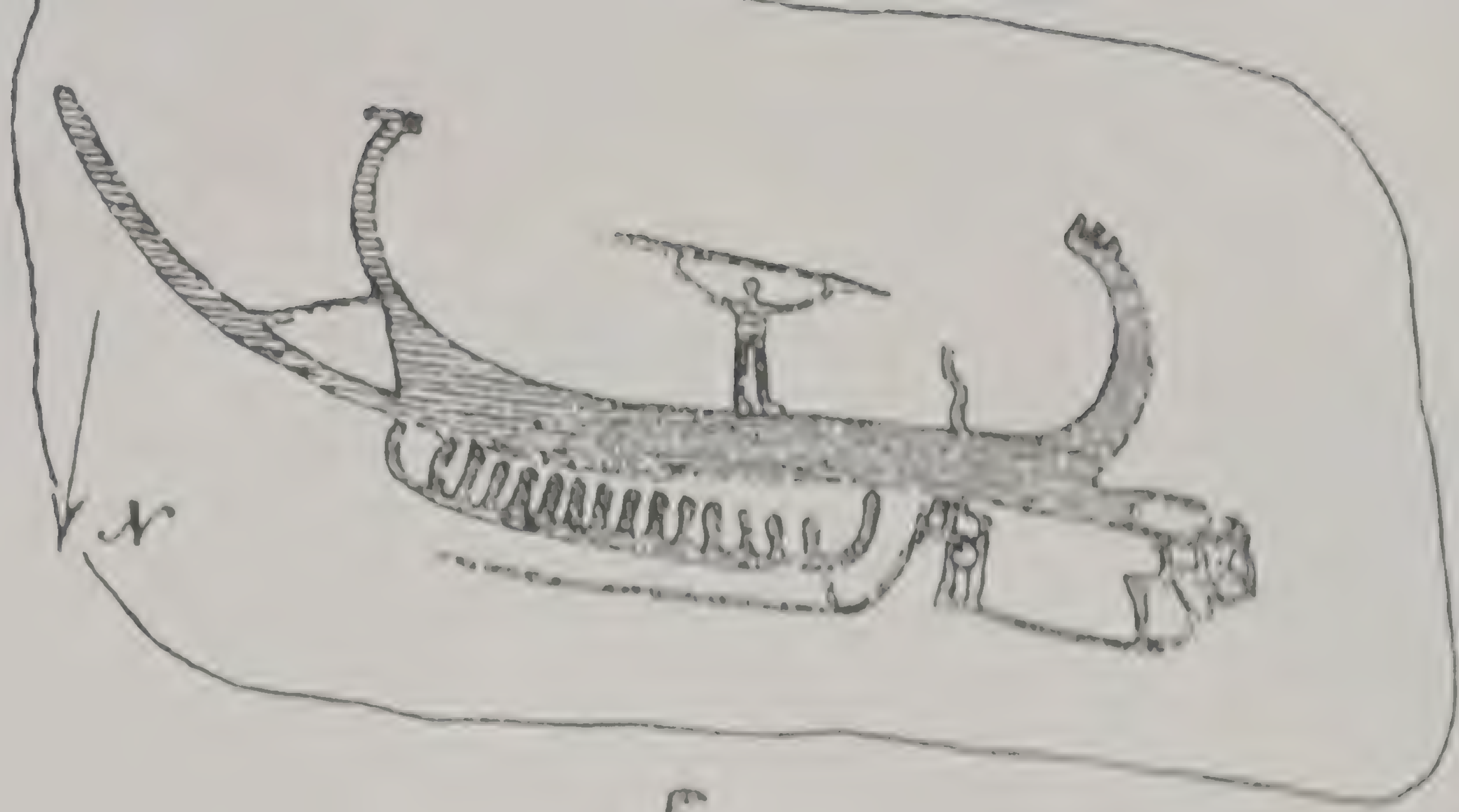
Runenstein von Tjängvide (Gotland), 8./9. Jh. n. Chr.
Odin auf Sleipnir in Walhall einreitend, über ihm ein Gehängter; darunter Wikingerschiff
Stockholm, Statens Historiska Museum (nach Aufnahme des Museums)



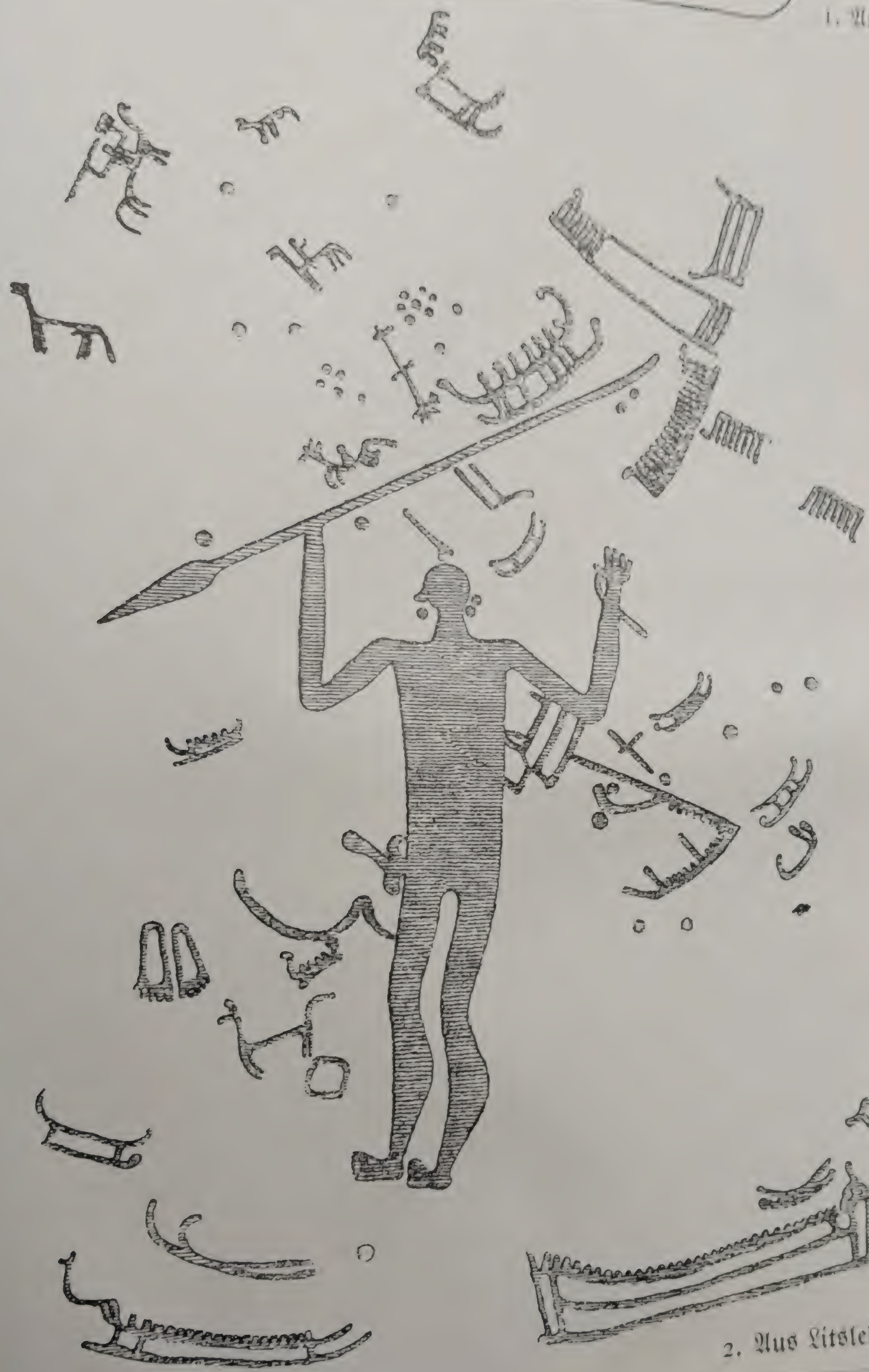
Runenstein von Ardre (Gotland) 8./9. Jh. n. Chr.
Odin auf Sleipnir in Walhall einreitend, darunter Wikingerschiff, die Schmiede Wielands und Darstellungen aus Thormythen



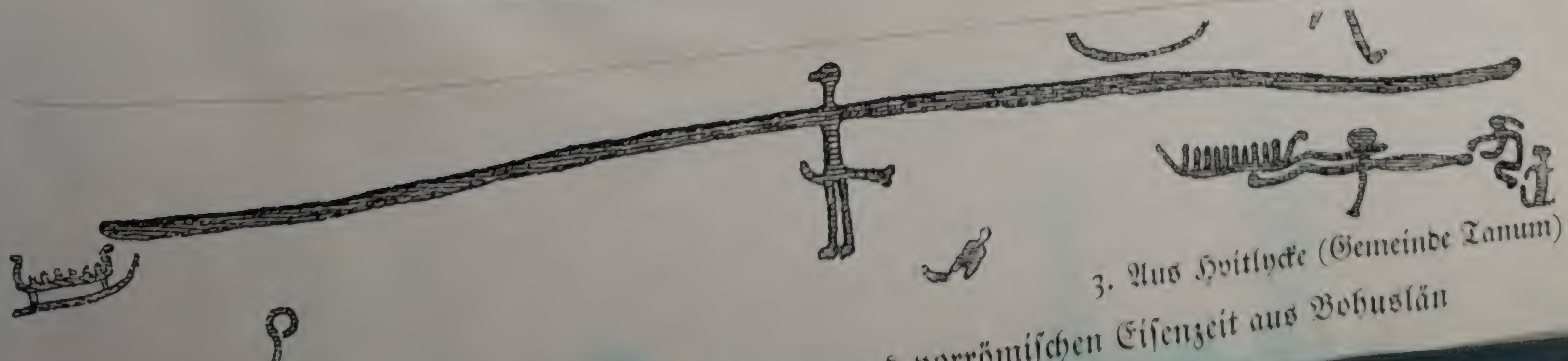
Miniatur aus dem Psalterium aureum, St. Gallen um 890
Auszug fränkischer Krieger mit Drachenfahne



1. Aus Tanum



2. Aus Litsleby (Gemeinde Tanum)



3. Aus Hvitlycke (Gemeinde Tanum)

Schwedische Felszeichnungen der Bronze- und vorrömischen Eisenzeit aus Bohuslän



Athena Parthenos des Phidias

Verkleinerte, künstlerisch minderwertige, aber die Beigaben richtig wiedergebende Kopie des verlorenen Goldelfenbeinstandbildes der Akropolis

Athen, Nationalmuseum



1. Schild der Parthenos mit Meduse und Amazonenkampf
London, Britisches Museum



2. Runenstein aus Sanda (Gotland) um 1050
Begräbnisszene. Oben der Tote, den Speer Odins berührend zum Zeichen der Aufnahme unter die Einherjer. Freyja mit Schwan. Hinter Odin Dreischlinge
Stockholm, Statens Historiska Museum (nach Aufnahme des Museums)

Das monumentale Quellenwerk von Leben und Art des germanischen Menschen

Thule

Unter Mitarbeit von Felix Genzmer, Andreas Heusler, Gustav Neckel u. a.
herausgegeben von Felix Niedner

Das Leben einzelner Germanen, Bauern, Krieger, Häuptlinge, Könige, Frauen aller Art wird hier wahrheitsgetreu bis in die kleinsten Kleinigkeiten des täglichen Lebens geschildert. Es ist etwas Einzigartiges in der Weltliteratur. Und wenn man die griechische Tragödie als ein frühes Weltwunder der Weltliteraturgeschichte rühmt, so muß man das auch tun mit der isländischen Saga. Diese Sammlung ist eine Quelle zur Erkenntnis des alten Germanentums, wie sie kein anderes Volk der Erde an seinen Anfängen besitzt.

Prof. Hans Naumann

Insgesamt erschienen in der Sammlung „Thule" folgende Bände:

I. Reihe

1/2. **Die Edda.** Übertr. von F. Genzmer. 33. Tsd. 2 Bde. geb. je 5.40
3. **Die Geschichte vom Skalden Egil.** 9. Tsd. geb. 4.50
4. **Die Geschichte vom weisen Njal.** 7. Tsd. geb. 5.80
5. **Die Geschichte vom starken Grettir.** 7. Tsd. geb. 4.50
6. **Von den Leuten aus dem Lachswassertal.** 5. Tsd. geb. 4.50
7. **Die Geschichte vom Goden Snorri.** geb. 4.50
8. **Fünf Geschichten von Achtern und Blutrache.** geb. 5.80
9. **Vier Skaldengeschichten.** 5. Tsd. geb. 4.50
10. **Fünf Geschichten aus dem westlichen Nordland.** geb. 6.50
11. **Fünf Geschichten aus dem östlichen Nordland.** geb. 5.80
12. **Sieben Geschichten von den Ostland-Familien.** geb. 4.50

II. Reihe

13. **Grönländer und Färinger Geschichten.** 4. Tsd. geb. 8.50
14/16. **Snorris Königsbuch (Heimskringla).** 3 Bde. geb. je 5.80
17/18. **Norwegische Königsgeschichten.** I. geb. 10.50, II. geb. 8.50
19. **Geschichten von den Orkaden, Dänemark und der Jomsburg.** geb. 8.50
20. **Die jüngere Edda.** geb. 8.50
21. **Isländische Heldenromane.** geb. 5.80
22. **Thidreksaga (Sage von Dietrich von Bern).** geb. 8.50
23. **Islands Besiedlung und älteste Geschichte.** geb. 8.50
24. **Sturlungengeschichten.** geb. 11.50

Einleitungsband

Felix Niedner, Islands Kultur zur Wikingerzeit. Mit 24 Bildern und 2 Karten. 8. Tsd. geb. 8.50

Volksausgabe

Die Edda. Übertragen und eingeleitet von F. Genzmer. Volksausgabe in einem Bande, 30. Tsd. in Leinen 3.60

Thule, Sagas von altgermanischen Bauern und Helden

Ausgewählt und übertragen von Konstantin Reichardt. 20. Tsd. in Leinen 3.60

Über diese Auswahl, die 25 der schönsten Erzählungen zu einem deutschen Jugend- und Hausbuch zusammenfaßt, schreibt Professor K. Reichardt: „Ich habe versucht, einiges von dem anzugeben, was für den deutschen Leser und besonders für die deutschen Schulen aus dem reichen Quellenschatz der isländischen Sagas besonders empfohlen werden kann. Sie vermitteln uns die Kenntnis von den äußeren Lebensbedingungen dieser Bauern und Seefahrer wie auch von ihrer seelischen und menschlichen Eigenart."

Münchner Neueste Nachrichten: Dies ist das Besondere an allen Geschichten des Bandes: die nüchtern-großartige Sachlichkeit. Nur Tatsachen werden wie Steine nebeneinander gerückt, und sie reden mit unüberhörbarer Stimme wie das Anrollen des Meeres an diese isländischen Ufer.

Eine Frische atmet aus diesen merkwürdigen Erzählungen, ein Reichtum an lebendigem Stoff und jene unbändige Kraft, die allen Zeugnissen des alten Germanentums innewohnt und die Josef Hofmiller „so riesenhaft" nannte, „daß selbst die Sage von Achilles zahm daneben steht".

Gustav Neckel, Germanisches Heldentum

geb. –.80

Im Bekenntnis zur heroischen Tat liegt der Sinn des zusammenfassenden Bandes dieser Erzählungen. Der bekannte Germanist hat sie aus dem reichen Stoffe germanischer Überlieferungen zusammengetragen und damit eine vorzügliche Einführung in die Welt nordischen Lebens und die heldenmütige Haltung der Menschen gegeben.

Alt-Island im Bilde

Hrsg. von S. Blöndal und S. Sigtryggsson. Mit 143 Abbildungen. kart. 3.60

Das reiche Material isländischer Volkskunst, das hier zum erstenmal gesammelt vorliegt, zeigt die Kulturformen auf, unter denen das isländische Volk über 1000 Jahre lang gelebt hat. Die Bilder erzählen von Eisenfunden aus Gräbern der Wikinger und Schmucksachen der Sagazeit, von heidnischen Tempelruinen und christlichen Kirchenbauten, von Haus und Herd, Recht und Gesetz, Sitte und Tracht.

Havard der Mann vom Eisfjord

geb. –.80

Eine wahre Erzählung aus der vorchristlich-germanischen Zeit von dem Bauern Havard, der wirklich gelebt und im wesentlichen das erlebt hat, was hier von ihm berichtet wird.

Die Geschichte vom Skalden Gunnlaug

geb. –.80

Die Sage von Gunnlaug und der schönen Helga ist mit ihrer Frauentreue, ihrem Männerstolz eine der schönsten Liebesgeschichten der frühgermanischen Literatur.

Konstantin Reichardt, Runenkunde

Mit zahlreichen Abbildungen, kart. etwa 3.–

Über die Runenfrage ist schon viel geschrieben worden, aber gar manche Schrift vermag einer ernsthaften wissenschaftlichen Nachprüfung nicht standzuhalten. Umsomehr ist es zu begrüßen, daß sich hier der bekannte Germanist und Professor an der Leipziger Universität der Mühe unterzogen hat, den gesicherten Bestand unseres heutigen Wissens um Art und Herkunft der Runen zusammenzufassen und so eine anschauliche Einführung in das Gesamtproblem der germanischen Schriftüberlieferung zu geben. Von der Runenforschung fällt auch ein ganz neues Licht auf die Zeit der Völkerwanderung und der frühgermanischen Welt, so daß niemand ohne eingehende Kenntnis der einzelnen Runenzeichen und ihrer magischen Bedeutung vorgeschichtliche Studien treiben sollte.

Hans Naumann, Germanischer Schicksalsglaube

kart. 2.40, in Leinen 3.80

Naumann geht es darum, Wesen und Weltbild der alten Germanen, wie es sich im Mythos darstellt, vom heutigen Menschen her zu erfassen und die aus den Texten und Quellen gewonnene Erkenntnis dem deutschen Volk nutzbar zu machen. „Auf Grund süd- und nordgermanischer Quellen zeigt der Bonner Germanist den religiösen Gehalt der germanischen Göttersage. Ihr Wesen ist die heroische Haltung des Germanen dem Schicksal gegenüber, das sich teils in freundlichen, teils in feindlichen Kräften äußert. Abseitig wäre aber die Unterscheidung in gute und böse Mächte. Wie deutsch der germanische Schicksalsglaube ist, zeigt der Verfasser an der Verwandtschaft des Mythus mit der Philosophie Nietzsches und Heideggers." *Preußische Lehrerzeitung*

Hans F. K. Günther, Frömmigkeit nordischer Artung

5. Tausend. kart. 1.20

In eindringlicher Beweisführung geht hier der bekannte Rassenkundler den Wurzeln germanischer Frömmigkeit nach. Durch einen Vergleich der Glaubensvorstellungen, die in den indogermanischen Völkern wirksam geworden sind, gelingt es ihm, die Bestandteile eines artgemäßen Glaubens zu bestimmen und damit neue Quellen religiöser Gegenwartsgestaltung zu finden.

Hans Hahne, Totenehre im alten Norden

Mit 77 Zeichnungen und 2 Karten. geh. 3.60, in Leinen 5.80

Aus Totenkult und Grabessitten erschließt Hans Hahne Lebensformen und Gebräuche des nordischen Menschen der Vorzeit. Er gibt einen Überblick über die bedeutendsten prähistorischen Denkmäler Deutschlands unter besonderer Berücksichtigung des mitteldeutschen Gebietes. Hahne ist es gelungen, von der germanischen Auffassung des Todes und den Bestattungsformen her Einblicke in einzelmenschliche Dinge und Zusammenhänge zu gewinnen und Religionsgebräuche unserer frühesten Vorfahren aufzudecken.

Wilhelm Grönbech, Germanische Götter- und Geschlechtersagen

In Leinen 5.–

Das Neue an diesem Buch ist die Vollständigkeit, mit der Grönbech alle religiösen und historischen Motive der Sagen zusammengetragen hat, die im nordischen, deutschen und angelsächsischen Volkstum entstanden sind und sich um eine Götter- und Heldengestalt gruppieren. Was wir durch unsere bekannten Sagenerzähler in einzelnen Episoden kennen, ist hier zu einem großen Ganzen zusammengefaßt.

Isländische Volksmärchen

Hrsg. von Hans und Ida Naumann. 6. Tsd. geb. 4.–

Dieser Band in der Reihe der „Märchen der Weltliteratur" atmet die Luft der Edda und der nordischen Sagenwelt. Island mit seiner eigenartigen Landschaft, das Leben der Bewohner mit ihrer mühevollen Arbeit wird in diesen Märchen lebendig dargestellt. Das ganze Buch aber ist durchweht von dem schlichten Volksglauben der Isländer.

Nordische Volksmärchen

Herausgegeben und eingeleitet von Klara Stroebe

2 Bände. I. Dänemark und Schweden. II. Norwegen. 19. Tsd. geb. je 4.–

Die Märchen der skandinavischen Völker, aus deren Reichtum Ibsen und Selma Lagerlöf Anregungen zu ihren Werken schöpften, sind ein wertvoller Bestandteil des allgemeinen germanischen Erbgutes, das Jakob Grimm als klassischen Boden des deutschen Altertums bezeichnet hat. Einige Märchen sind zum erstenmal ins Deutsche übersetzt.

Germanisches Märchenbuch

Hrsg. von Erich Wolf. Mit 100 Zeichnungen von T. Ramsay. In Leinen 4.80

Aus der 12bändigen Sammlung der germanischen Volksmärchen, die zur großen Reihe Märchen der Weltliteratur gehört, hat der Herausgeber 51 der schönsten, für die germanische Art besonders eigenständigen ausgewählt. Der Reichtum unsrer Dichtung steckt in diesen Märchen, die von den eddischen auf Island, von den nordischen und angelsächsischen bis zu den süddeutschen in den Donauländern reichen.

Wilhelm Capelle, Das alte Germanien

Mit 41 Bildtafeln und 2 Karten. geh. 9.–, in Leinen 12.–

Zum ersten Male liegen hier, aus über fünfzig griechischen und römischen Schriftstellern gesammelt, alle Nachrichten von den Germanen vor, von ihrem ersten Auftreten, dem vierhundert Jahre dauernden Kampf mit den Römern bis zur Auflösung des Imperiums. Aus Reden und Schriften der Antike, aus Berichten von Heerführern, Händlern und Sklaven hat Wilhelm Capelle ein reiches Material zusammengetragen. Er schuf damit ein grundlegendes Werk über die Frühgeschichte der germanischen Stämme.

Ida Naumann, Germanisches Frauenleben

16. Tsd. Mit 6 Tafeln. In farbigem Einband 1.20

Dieses Buch gibt uns ein wahrheitsgetreues Bild vom Leben der altgermanischen Frau als Weib und Mutter, von ihren Rechten und Pflichten in der Stammesgemeinschaft und im Hause, von ihrem Heldenmut, ihrer Sittenstrenge und Leidenschaft.

Eugen Fehrle, Zauber und Segen

Mit 5 Tafeln. In farbigem Einband 1.20

Alte Formeln des Glaubens an magische Kräfte, hinter denen uralter Mythos steht, liegen hier in einer Auswahl vor. Aus der Erfahrung von Mensch und Volk kristallisiert sich älteste Volksweisheit, die sich durch alle Zeiten erhalten hat.

Paul Herrmann, Altgermanisches Priesterwesen

Mit 9 Abbildungen. In farbigem Einband 1.20

Die hier zusammengefaßten Reste deutscher Überlieferung und die Berichte isländischer Sagas über Seher, Priester sowie über religiöse Gebräuche deutscher Vorzeit ergeben ein Bild von den Wurzeln deutschen Glaubens.

Paul Herrmann, Altdeutsche Kultgebräuche

Mit 2 Tafeln. In farbigem Einband 1.20

In fesselnder Darstellung bringt Paul Herrmann eine Fülle religiöser Vorstellungen aus dem Leben der alten Germanen, die heute noch unbewußt in Sitten und Gebräuchen des Volkes bei Festen und Jahreswenden weiterleben.

Hans Naumann, Germanische Spruchweisheit

In farbigem Einband –.80

Eine Sammlung zeitlos gültiger Lebensweisheit, die von Krieg und Ruhm, von Sippe und Freundschaft, Torheit und Witz, von Frauen, Liebe und von Gott handelt.

Deutsche Sprichwörter

Ausgewählt von Walther G. Oschilewski. geh. 1.10, geb. 1.80

Aus der reichen Fülle unseres Sprachschatzes sind hier tausend Sprichwörter gewählt, die im Bewußtsein des Volkes noch heute leben. Jedes zeichnet sich aus durch sprachliche Schönheit und Knappheit, durch überzeugende Schlagkraft und durch einen heimlichen Humor, hinter dem die Lebenserfahrung und Erkenntnis des ganzen Volkes steht.

Deutsches Rätselbuch

Aus alten und neuen Quellen gesammelt von Lisa Tetzner. geb. 1.80

Wie das Sprichwort ist auch das Rätsel Dichtung und Weisheit, Witz und Schlagfertigkeit in vollendeter Form. Altererbte Worte und Denkspiele von der Edda bis zur Gegenwart sind hier in ihrem Ernst und Scherz für den Volksmund lebendig gemacht.